



doble  
click



# EDUCACIÓN MEDIÁTICA, DIGITAL E INFORMACIONAL

Un programa de:

**CIVIX**  
COLOMBIA

Apoya:



UNIÓN EUROPEA



**Educación mediática, digital e informacional**  
**Guía Pedagógica**

**Fundación CIVIX Colombia**

Andrés Sáenz Peñas - Director Ejecutivo  
Sandra Acero Pulgarín - Gerente del Programa  
Acción Cívica contra la Desinformación

**Autores/as**

Sandra Acero Pulgarín - Gerente de Programa  
Natalia González Gil - Oficial de Alfabetización Digital  
Alejandro Santamaría Virviescas - Oficial de Formaciones  
Leandro Sabogal Puentes - Profesional en Pedagogía y Monitoreo

**Coordinación editorial**

Sandra Acero Pulgarín - Gerente de Programa

**Corrección de estilo**

José Ignacio Curcio Penen

**Diseño y diagramación**

Estudio Gráfico y Digital S.A.S

**Ilustraciones y gráficos**

Laura Gómez Cárdenas - Diseñadora de CIVIX Colombia

**Impreso por:**

Estudio Gráfico y Digital S.A.S

**Primera edición**

ISBN 978-958-53944-4-5

**[hola@civix.ca](mailto:hola@civix.ca)**

**[civixcolombia.org](http://civixcolombia.org)**

Bogotá - Colombia  
2023



---

Esta guía pedagógica ha sido elaborada con el apoyo financiero del Servicio de Instrumentos de Política Exterior (FPI) de la Unión Europea. Su contenido es responsabilidad exclusiva de la Fundación CIVIX Colombia y no necesariamente refleja los puntos de vista del FPI o de la Unión Europea.

**Aviso de derechos de autor**

Este recurso es de autoría de la Fundación CIVIX Colombia. Las páginas de esta publicación pueden ser reproducidas libremente con fines educativos, siempre y cuando se reconozca la autoría de CIVIX Colombia.

## PRESENTACIÓN

¿Te has preguntado qué pasaría si un día los satélites no funcionaran más y se cayera el acceso a internet? ¿Qué implicaciones tendría esto en tu vida cotidiana? Es innegable la estrecha relación que hemos construido con las herramientas tecnológicas, cuyo desarrollo ha sido exponencial en las últimas décadas. Vivimos en una era de aceleración en el desarrollo de tecnologías y en la difusión de información.

Responder de forma consciente a preguntas como “¿con qué frecuencia revisamos WhatsApp?” o “¿cuál es nuestro promedio de tiempo de navegación en Instagram o TikTok?” permite darnos cuenta de un hecho: somos ciudadanos/as digitales. Así como construimos relaciones, pertenecemos a comunidades, llegamos a acuerdos, comunicamos ideas y manifestamos nuestras opiniones en la vida análoga, física o presencial, hoy en día lo hacemos en la arena pública que nos ofrece la virtualidad. Las redes sociales son las plataformas en donde se crean y alimentan estas interacciones y relaciones globales. Autopistas en donde cantidades inimaginables de información se transmiten y difunden en cuestión de segundos.

Con tan sólo hacer un click o tener datos en el celular podemos acceder diariamente a un amplio rango de contenidos, desde recetas de comida o tutoriales, pasando por noticias falsas, hasta videos generados por inteligencia artificial que imitan la realidad a la perfección.

La facilidad con la que hoy en día cualquier persona accede, usa, crea contenidos y difunde información representa una oportunidad que ha traído grandes beneficios sociales como la conformación de comunidades globales, la visibilización de problemas, la creación de redes de diálogos y la promoción de campañas para llamar la atención sobre un tema, entre otros. Sin duda, son una herramienta fundamental en la promoción de acciones de participación ciudadana en el mundo digital.

Sin embargo, estas facilidades también han significado grandes desafíos y retos. Estamos expuestos/as a enormes cantidades de información de todo tipo, con distintas intencionalidades, posturas y mensajes. Nos vemos bombardeados/as con información falsa y engañosa, con contenidos que estigmatizan a poblaciones, con mensajes que reafirman nuestras opiniones y que erosionan aún más nuestra capacidad de dialogar con quienes tienen opiniones, posturas y valores diferentes. Los entornos digitales son escenarios propicios para la difusión de campañas de desinformación y de manifestaciones de violencia que crean narrativas basadas en prejuicios y estereotipos – como el ciberacoso, discursos de odio o la incitación a la violencia.

Las tensiones sociales exacerbadas y la erosión de las normas democráticas en todo el mundo resaltan la urgente necesidad de integrar la educación como herramienta fundamental para fortalecer en la ciudadanía del mundo de hoy las habilidades y capacidades necesarias para discernir de manera crítica la información que se difunde por los entornos virtuales, así como ejercitar habilidades para la comunicación asertiva, la escucha empática y el diálogo constructivo. Vivir en democracia necesita que como ciudadanos/as habilitemos los puentes que permitan construir diálogos entre posiciones y perspectivas diferentes. Cuando los/as ciudadanos/as perdemos la capacidad de discrepar con respeto, la sociedad se fragmenta y la democracia se debilita. Por esta razón, la capacidad de escuchar y considerar las perspectivas de los demás en nuestras comunidades es una habilidad esencial.

Ante este panorama en dónde se conjugan la tecnología, los medios de comunicación, la información, la virtualidad y el uso de los entornos digitales, CIVIX Colombia creó Doble Click, una invitación a profundizar, indagar y cuestionarnos todo lo que vemos en Internet y en los entornos digitales: a ver con ojos críticos y analíticos más allá de la superficie.

Doble Click es un ecosistema de educación mediática, digital e informacional diseñado por CIVIX Colombia que brinda herramientas y recursos pedagógicos innovadores, actualizados y relevantes a docentes de educación básica secundaria y media que estén interesados/as en aprender, junto con sus estudiantes, a navegar de manera crítica, activa e informada la infinidad de posibilidades que ofrecen los entornos digitales. Este programa no sólo ofrece herramientas metodológicas, lúdicas y didácticas para propiciar aprendizajes significativos en docentes y estudiantes sobre la navegación de entornos digitales, sino que le apuesta a enfocar la lucha contra la desinformación, la polarización y los discursos de odio hacia la integración de acciones cotidianas y prácticas que empoderen a la ciudadanía para ser agentes que construyen paz en línea y fuera de ella.

En CIVIX, estamos convencidos/as de que la educación es el vehículo por excelencia que nos permitirá, como ciudadanía global, hacer frente a los retos que nos implica vivir en un mundo en constante cambio.

¿Estás listo/a para hacer Doble Click? ¡Empecemos!

Andrés Sáenz Peñas · Director Ejecutivo CIVIX Colombia



La Fundación CIVIX Colombia es una organización sin ánimo de lucro, apartidista, dedicada a desarrollar y fortalecer habilidades y hábitos de ciudadanía crítica, activa e informada entre las y los jóvenes colombianos por debajo de la edad de votación en instituciones educativas del país.

Somos un vehículo de innovación pedagógica, metodológica y didáctica que desde la educación en y para la ciudadanía busca contribuir a la transformación positiva de la cultura política en niños, niñas y jóvenes.

Doble Click es un programa de Educación Mediática, Digital e Informacional diseñado por CIVIX Colombia.

# TABLA DE CONTENIDOS

<b>ENFOQUES Y PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS</b> .....	<b>6</b>	<b>MÓDULO 5: CTRL-F: VERIFICACIÓN DE INFORMACIÓN</b> .....	<b>97</b>
<b>CÓMO USAR ESTA GUÍA PEDAGÓGICA</b> .....	<b>7</b>	<b>5.1. Verificación de información</b>	
<b>ÍCONOS DE RECURSOS DISPONIBLES</b> .....	<b>9</b>	<b>5.2 Verificación de fuentes</b>	
<b>RUTAS DE APRENDIZAJE</b> .....	<b>10</b>	<b>5.3 Verificación de la afirmación</b>	
<b>ANTES DE EMPEZAR</b> .....	<b>12</b>	<b>5.4 Rastrear el contexto</b>	
<b>MÓDULO 1: CIUDADANÍA DIGITAL</b> .....	<b>14</b>	<b>MÓDULO 6: INTELIGENCIA ARTIFICIAL</b> .....	<b>127</b>
<b>1.1. Identidad en línea</b>		<b>6.1. Inteligencia artificial Generativa</b>	
<b>1.2 Relaciones digitales</b>		<b>6.2 Desafíos éticos de la I.A.</b>	
<b>1.3 Navegación segura</b>		<b>MÓDULO 7: COMUNIDADES EN LÍNEA Y CULTURA DE PAZ</b> .....	<b>143</b>
<b>1.4 Brecha digital</b>		<b>7.1. Comunidades en línea</b>	
<b>MÓDULO 2: INFORMACIÓN Y MEDIOS</b> .....	<b>39</b>	<b>7.2 Prejuicios y estereotipos</b>	
<b>2.1. Productores de contenido</b>		<b>7.3 Violencia en línea</b>	
<b>2.2 Tipos de contenido</b>		<b>7.4 Diálogos constructivos</b>	
<b>MÓDULO 3: LEYENDO CRÍTICAMENTE LA INFORMACIÓN</b> .....	<b>59</b>	<b>7.5 Derechos Humanos Digitales</b>	
<b>3.1. Perspectivas y opiniones</b>		<b>CONTRATO SOCIAL DIGITAL</b> .....	<b>173</b>
<b>3.2 Propaganda, tendencias y publicidad</b>		<b>ANEXOS</b> .....	<b>179</b>
<b>MÓDULO 4: ECONOMÍA DE LA ATENCIÓN</b> .....	<b>73</b>	<b>HOJAS DE TRABAJO</b> .....	<b>201</b>
<b>4.1. Sesgos cognitivos</b>			
<b>4.2 Emociones y la “viralidad”</b>			
<b>4.3 Algoritmos y filtros burbuja</b>			

## ENFOQUES Y PRINCIPIOS PEDAGÓGICOS

Todos los programas de CIVIX se sustentan en el enfoque de la **educación experiencial**, el cual se basa en aprender a través de experiencias prácticas, interactivas y vivenciales en contextos del mundo real. A partir de este enfoque el conocimiento y las habilidades se adquieren mediante la participación activa de los/as estudiantes en situaciones concretas, en lugar de recibir información de forma pasiva en un aula.

Nuestros programas se construyen desde perspectivas de **educación significativa** que se preocupan por relacionar el contenido del aprendizaje con la experiencia previa del estudiante y con sus intereses y necesidades, lo que facilita la retención y comprensión profunda del conocimiento. Con Doble Click se busca que los/as estudiantes no memoricen información, sino que integren los aprendizajes en su conocimiento previo y los apliquen de manera significativa en sus vidas.

Doble Click es un programa de **educación mediática, digital e informacional** enfocado en fomentar las capacidades de los/as estudiantes con el fin de que aporten a la construcción de una ciudadanía informada, crítica y activa. Con la **educación mediática**, este programa brinda herramientas para interpretar, analizar, evaluar y reproducir de manera crítica y activa los contenidos producidos y difundidos por los medios de comunicación. Con estas herramientas los/as estudiantes y los/as docentes podrán identificar a los agentes productores de contenido, sus contextos, opiniones e intereses, así como algunas de sus técnicas y géneros de difusión.

A través de la **educación informacional** Doble Click ofrece herramientas para desarrollar en los/as estudiantes habilidades de acceso, evaluación y uso de información de calidad y credibilidad. Estas habilidades, unidas a actitudes críticas y éticas en el acceso y empleo de la información, constituyen una competencia básica de la ciudadanía, teniendo en cuenta que, como conjunto de datos, la información no siempre es neutral, fiable o está libre de sesgos.

El empleo de la **educación informacional** (búsqueda, acceso, organización, uso y representación eficaz de la información) ha sido por muchos años una herramienta útil para la investigación y construcción de conocimiento, incluso fuera del contexto de la educación mediática y digital. En Doble Click estudiantes y docentes conocerán propuestas para acceder a información relevante, evaluar su credibilidad y usarla en la toma de decisiones informadas y su comunicación responsable.

Además, DobleClick aborda la **educación digital**, fomentando en estudiantes y docentes la reflexión sobre el uso crítico, activo y ético de las herramientas digitales –entre ellas los programas generadores de contenido con Inteligencia Artificial (I.A.)–. El programa brinda herramientas para desarrollar capacidades de comunicación digital segura y responsable en comunidades en línea. Desde la educación digital Doble Click introduce también el reconocimiento y la gestión de la identidad digital propia, es decir, la movilización de la reflexión referida a la representación de estudiantes y docentes en los entornos virtuales.

Este programa también trabaja desde el enfoque del **aprendizaje para toda la vida**, es decir, que la educación mediática y digital no se adquiere en un único momento y permanece estática. Por el contrario, se trata de una educación en constante transformación, pues aborda temas y fenómenos que se modifican a gran velocidad que, además, debería realizarse en todas las etapas de la vida. Doble Click invita a profesores y estudiantes a abordar sus contenidos como una experiencia dinámica, con diferentes rutas de aprendizaje, susceptible de ser transformada y empleada de la manera más adecuada posible al contexto de cada aula.

Las diferencias generacionales confirman que los estudiantes conocen mejor que los docentes el uso de las herramientas digitales, su funcionamiento y sus problemas. Sin embargo, son los/as docentes quienes tienen como principal tarea implementar sus saberes y herramientas didácticas, dinamizadoras y pedagógicas para el abordaje de esos problemas y el desarrollo en sus estudiantes de capacidades y habilidades comunicativas, críticas, socio-emocionales y de razonamiento lógico, entre otras. Por eso Doble Click invita al **aprendizaje horizontal**: a las y los estudiantes a ser protagonistas en el aula de clases y exponer saberes que poseen gra-

cias a sus experiencias en el mundo digital y mediático; y, a los/as docentes a implementar sus saberes pedagógicos y estar abiertos a aprender tanto del contenido de este programa como de sus estudiantes.

Con las herramientas de Doble Click buscamos que los/as estudiantes fortalezcan habilidades que les permitan resolver problemas, desarrollar un pensamiento crítico y lógico, e identificar las relaciones causa-efecto, entre otras. Las habilidades de **pensamiento crítico**, que son fundamentales para analizar y evaluar la información mediática y en línea, incluyen verificación de la información, comprender quiénes la producen, y reconocer sus sesgos, entre otras. En cuanto al **pensamiento lógico**, Doble Click navega por habilidades de evaluación de información, reconocimiento de patrones en contenidos, y de análisis de consecuencias en la toma de decisiones en línea.

El programa busca fortalecer las habilidades **socioemocionales** de los/as estudiantes, ayudándolos a interactuar de manera efectiva y gestionar eficazmente sus emociones fuera de línea y en línea. Estas habilidades les permiten a los/as estudiantes desarrollar una mayor conciencia de sus **emociones**, cuándo, por qué, y qué las genera, además de cómo responder a ellas. Mediante las habilidades socioemocionales Doble Click busca fortalecer habilidades de **comunicación** en línea a fin de que los/as estudiantes desarrollen la capacidad de comunicarse de manera respetuosa, escuchen con curiosidad y activamente, y expresen sus opiniones de manera constructiva.

## CÓMO USAR ESTA GUÍA PEDAGÓGICA

Esta guía pedagógica fue diseñada con el propósito de brindar herramientas a las y los docentes de educación básica secundaria y media que les permitan desplegar en el aula de clase contenidos relacionados con la ciudadanía digital, la democracia, la desinformación, las redes sociales, los entornos digitales, el consumo y análisis de la información en línea, entre otros temas, con el propósito de fortalecer las capacidades y habilidades de los/as jóvenes para ejercer una ciudadanía crítica, activa, responsable y bien informada.

Doble Click está integrado por esta guía pedagógica, una plataforma web ([www.hazdobleclick.co](http://www.hazdobleclick.co)) y un sinnúmero de recursos análogos y virtuales diseñados para facilitar la labor de los/as docentes en el aula: presentaciones de apoyo en distintos formatos, videos explicativos, cápsulas de audio y herramientas de gamificación, entre otros.

Esta primera edición de Doble Click está dirigida a propiciar aprendizajes significativos desde el **Ser** (saberes socioemocionales), el **Saber** (saberes cognitivos) y el **Hacer** (saberes prácticos) en estudiantes de educación básica secundaria y media.

El currículo está conformado por **siete módulos**, que a su vez están integrados por entre dos y cuatro lecciones que se complementan entre sí, pero que también se pueden utilizar como propuestas pedagógicas independientes en función de las necesidades de su aula y de la disponibilidad de tiempo. Para ello puede guiarse por el anexo “**Malla Curricular: articulación con estándares de competencias**” para identificar la relación entre las lecciones, los ciclos de aprendizaje, y su alineación con los estándares de competencias en distintas áreas del conocimiento, e identificar la mejor forma de vincular este programa a su planeación anual.



Cada lección se ha desarrollado a manera de una planeación de clase mediante la siguiente estructura:

**Objetivos de aprendizaje**

Conocimientos y competencias concretas por cada ciclo de aprendizaje que se espera que las/os estudiantes adquieran a partir de las actividades realizadas en cada lección.

**Recursos sugeridos**

Selección de materiales diseñados específicamente para la lección, y que facilitan al docente el desarrollo de las actividades.

**Introducción**

Contextualización de la temática principal de la lección, de modo que las/os docentes tengan un mejor desarrollo de las actividades propuestas.

**Conceptos clave**

Definiciones de los principales conceptos que se requieren para abordar y desarrollar la lección.

**Secuencia didáctica**

Cada lección se ha dividido en tres segmentos y está dinamizada por algunas preguntas orientadoras. Se anima al/la docente a seleccionar las estrategias y las herramientas de apoyo que mejor funcionen en su aula y dentro de su disponibilidad de tiempo.

**• Para empezar.**

Actividad de apertura sugerida, diseñada para despertar el interés por el tema y la lección.

**• Actividad principal**

Una serie de dinámicas y preguntas orientadoras que facilitan comprender los conceptos esenciales y desarrollar las competencias clave.

**• Para terminar**

Preguntas finales para resumir y reflexionar sobre lo aprendido en la lección.

**• Para complementar**

Sugerencias de actividades complementarias para profundizar lo abordado durante la clase.

**Recursos para docentes**

Se trata de insumos adicionales que complementan algunas actividades propuestas (respuestas correctas, cuentos o guiones de videos).

**Hojas de trabajo**

Diseñadas para desplegar las actividades sugeridas, tanto en clase como en actividades complementarias.

**Cuaderno o bitácora**

Se trata de algunas preguntas que invitan a los/as estudiantes a reflexionar e integrar los aprendizajes de cada lección.

Todos los recursos que se sugieren para el desarrollo de la secuencia didáctica en el aula (videos, cápsulas de audio, juegos) están disponibles en la sección "recursos" de la lección correspondiente, en la página web [www.hazdobleclick.co](http://www.hazdobleclick.co). También, se encuentran disponibles en la presentación de apoyo de la lección.

## ÍCONOS DE RECURSOS DISPONIBLES



Presentación de apoyo



Hoja de trabajo



Recurso para docentes



Cápsulas de bienestar



Gamificación



Videos



Podcast

### Conectividad a internet



Aulas con conectividad alta



Aulas con conectividad media



Aulas con conectividad baja

### Nivel de complejidad



Nivel de complejidad avanzado



Nivel de complejidad media



Nivel de complejidad baja

### Tipo de actividad



Actividad individual



Actividad en pareja



Actividad en grupo



Plenaria



Propuesta artística o plástica



Propuesta Teatral



Propuesta de creación de contenidos digitales

### Para docentes



Ideas fuerza o principales



Repetir la reproducción o lectura



Reducción de tiempos para la realización de las actividades propuestas



Aprendizaje horizontal o en doble vía



Aprendizaje para toda la vida



Si desea profundizar o articulació con otras lecciones



Riesgo de impacto socioemocional

### Herramientas para la inclusión



Para personas co capacidades visuales reducidas, puede encontrar descripciones ALT disponibles para imágenes



Para personas co capacidades auditivas reducidas, puede encontrar herramientas complementarias

## RUTAS DE APRENDIZAJE

Sabemos que la labor de planeación curricular es una tarea árdua y que puede ser difícil encontrar el tiempo y los espacios para integrar la totalidad de las lecciones que proponemos en este currículo. Por esta razón, hemos diseñado tres rutas de aprendizaje sugeridas que pueden ser adoptadas para la implementación del programa en su aula, según sus necesidades particulares. Todas las rutas tienen en común que inician con la **lección 1.1 “Identidad en línea”** y terminan en el capítulo **Contrato social digital**. Creemos que de esta manera se enmarca el proceso de aprendizaje dentro del propósito fundamental de este programa: fortalecer a ciudadanos/as digitales activos/as, participativos/as e informados/as.

Las rutas descritas a continuación, presentan las lecciones mínimas a implementar para que sus estudiantes desarrollen capacidades para ejercer una ciudadanía digital responsable y consciente. Adicionalmente proponemos una ruta con los temas esenciales de educación mediática, digital e informacional.

## Ruta esencial de educación mediática y digital

Esta ruta aborda una mirada general de las herramientas y habilidades necesarias para el análisis crítico de la información en línea. Sugerimos hacer esta ruta si lo que desea es hacer un recorrido suficientemente robusto para abordar los temas más importantes de la educación mediática y digital, en la mirada de CIVIX Colombia.



## Ciudadanía informada

Esta ruta aborda varios temas con los que el/la estudiante se formará una idea clara sobre quiénes son los distintos actores que hacen parte del ecosistema digital, sus agendas particulares y la manera de relacionarse con ellos.



## Ciudadanía activa

Esta ruta está diseñada para trabajar en temas de diálogo constructivo, convivencia y paz. El desarrollo de esta ruta implica reconocer que el mundo digital se construye a base de relaciones, y reconocer el impacto de las mismas en la construcción del bienestar propio y comunitario. Es una invitación para dar un salto de la reflexión a la acción.



## ANTES DE EMPEZAR

### **Bitácora o cuaderno de estudiantes**

Doble Click es una aventura por el conocimiento de los entornos digitales y la información en línea. Por eso le invitamos a llevar una bitácora junto con sus estudiantes en la que podrá registrar aprendizajes, evaluar sus conocimientos, reflexionar sobre lo aprendido y proponer acciones concretas para ser un/a ciudadano/a ético/a, responsable y bien informado/a. Encuentre un modelo de bitácora de estudiantes en la plataforma web [www.hazdobleclick.co](http://www.hazdobleclick.co)

### **Muro de acuerdos digitales**

La propuesta pedagógica de Doble Click invita a docentes y estudiantes a formular propuestas de acciones individuales y colectivas que permitan hacer un uso ético y una navegación crítica y consciente de los entornos digitales. Disponga de un lugar en el salón para construir el “muro de acuerdos digitales” en donde se recojan los aportes de sus estudiantes. Estos serán recapitulados en el cierre de la ruta de aprendizaje que haya escogido desarrollar: **contrato social digital**.

### **Test de ciudadanía digital**

Es el punto de partida del programa. Al responder este test, usted y sus estudiantes tendrán un panorama general de sus fortalezas y puntos de mejora en sus perfiles y desempeños como ciudadanos/as digitales. Esta herramienta nos permite contar con un diagnóstico sobre los hábitos de uso y consumo de información en los entornos digitales de estudiantes colombianos/as. Además, podrá servir como un punto de partida para diseñar estrategias pedagógicas a la medida de las necesidades de sus estudiantes.

### **Mural de acuerdos**

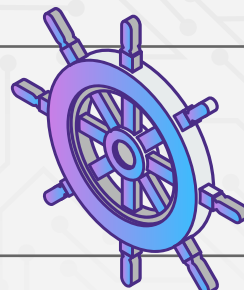
Crear un espacio seguro, en donde sus estudiantes sientan confianza para expresar sus opiniones sin temor a ser juzgados/as, es fundamental para el desarrollo de un aprendizaje armónico y de bienestar. Para ello, sugerimos crear de manera colectiva un mural de acuerdos colectivos. Invite a sus estudiantes a ser co-creadores del mural, de tal forma que tengan una participación activa en la sugerencia de acuerdos. Contribuir en la formulación de una serie de acuerdos que garanticen el bienestar en el aula, hará que sus estudiantes sientan que sus voces y aportes importan, a la vez que enseña habilidades para la construcción de consensos, y para respetar los acuerdos que se establecen de manera colectiva con el fin de garantizar el bienestar común.



## Módulo 1

# CIUDADANÍA DIGITAL

- 1.1 Identidad en línea
- 1.2 Relaciones digitales
- 1.3 Navegación segura
- 1.4 Brecha digital



## Módulo 1 **CIUDADANÍA DIGITAL**

Los avances en las tecnologías de la información y la comunicación están impulsando transformaciones en nuestras sociedades a un ritmo nunca antes imaginado. Hace tan sólo unos años ¡era impensable comunicarse por videollamada en tiempo real con alguien que vive al otro lado del mundo! Hoy, esta posibilidad es una realidad que se encuentra a un clic de distancia.

Esta facilidad para el intercambio de información a rápida velocidad ha posibilitado el desarrollo de una cultura global que apenas está tomando forma. El desarrollo de una gran variedad de plataformas para la interacción social ha facilitado la creación de comunidades diversas que comparten contenidos y crean nuevas tendencias culturales. Hoy en día es posible hacer parte de comunidades virtuales alrededor de cualquier interés, desde gustos musicales hasta agendas activistas para cualquier fin social.

Un cambio tan veloz y radical en nuestra sociedad naturalmente viene acompañado con una serie de retos y responsabilidades que debemos abordar si queremos que las transformaciones que están ocurriendo nos lleven a buen puerto. Somos ciudadanos/as que ya no sólo interactúan y se relacionan con otros/as en el mundo físico o análogo; hoy en día también somos ciudadanos/as digitales. Es por ello, que uno de estos retos es aprender a tener una presencia ética y responsable en el mundo virtual. En este primer puerto en la navegación de los entornos digitales, nos detendremos en reconocer quiénes somos en nuestras interacciones en línea, cómo nos relacionamos con ese ecosistema, cuáles son los riesgos y oportunidades de navegar en estas aguas, y reconoceremos que hay personas y grupos sociales con mayor o menor acceso a la información que circula por este vasto océano digital.

¿Estás listo/a? ¡Vamos a zarpar!

## Lección 1.1

# IDENTIDAD EN LÍNEA

Somos ciudadanos/as digitales



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección, sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Comprender los conceptos de “identidad en línea” y “huella digital”. Reflexiona sobre las múltiples identidades que maneja en sus perfiles de redes sociales.

**Grados 8 y 9:** Analizar el impacto de su huella digital en su construcción de una ciudadanía digital.

**Grados 10 y 11:** Evaluar la calidad de sus interacciones en los entornos digitales.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 1.1.**  
Identidad en línea



**Hoja de trabajo 1.1.1**  
El atrapasueños



**Recurso para docentes 1.1.1.**  
El Chismógrafo  
Ideas de preguntas

### Introducción

La identidad en línea es la representación digital de una persona en el mundo virtual. Es la forma en que nos presentamos y nos relacionamos con otras personas a través de plataformas digitales como redes sociales, foros, blogs y juegos en línea. Es posible tener múltiples identidades en línea, ya que podemos tener varias cuentas o perfiles en diferentes plataformas y usarlas para distintos propósitos. En redes sociales, algunas personas deciden usar su nombre real y compartir información personal, mientras que otras pueden mantener su anonimato o utilizar seudónimos. Así mismo, las personas pueden crear perfiles y utilizar avatares para construir una imagen de sí mismas en el entorno virtual. Esta representación en el mundo digital puede ser similar o diferente a la identidad personal fuera de línea (la forma en que somos en la vida física), dependiendo de nuestras preferencias.

Las decisiones que tomamos respecto a nuestra identidad en línea tienen un impacto significativo en nuestra vida personal. La forma en que nos presentamos y nos relacionamos en redes puede influir de múltiples maneras en todos los ámbitos de nuestra vida: desde nuestras relaciones sociales hasta en las oportunidades laborales que deseamos obtener a futuro. Hacer conciencia sobre lo que compartimos en línea y sobre cómo lo compartimos, afecta nuestra identidad en línea, razón por la que es muy importante aprender a gestionar de forma consciente el contenido que compartimos, o dejamos de compartir en redes sociales.

### Conceptos clave

**Identidad:** se refiere a las cualidades únicas y a la percepción que una persona tiene de sí misma en comparación con los demás. Es un aspecto personal y cambiante que engloba diversas facetas de la persona. Un aspecto importante de la identidad tiene que ver con el sentido de pertenencia respecto de un grupo o una comunidad.

**Identidad en línea:** se refiere a la representación de una persona en el mundo virtual, sus decisiones, sus publicaciones, las relaciones que construye y cómo se presenta ante los/as otros/as.

**Huella digital:** es el rastro de datos que queda cuando se utiliza Internet. Incluye los sitios web que se visitan, los correos electrónicos que se envían y la información que se consume o se produce en línea. La huella digital se puede utilizar para rastrear las actividades, conocer los intereses e, incluso, tomar decisiones sobre la persona. Existen dos tipos principales de huellas digitales:



**Huellas digitales pasivas:** se crean sin conocimiento o consentimiento de los usuarios. Por ejemplo, cada sitio web que se visita puede recoger información respecto de la dirección IP, el tipo de navegador y el sistema operativo que se utiliza. Esta información se puede usar para rastrear la actividad en línea y elaborar un perfil de los intereses de la persona.

**Huellas digitales activas:** se crean cuando se comparte intencionadamente información personal en línea. Por ejemplo, cuando se crea un perfil en una red social, se comparten el nombre, la dirección de correo electrónico y otros datos personales. También se pueden compartir en línea los pensamientos, las opiniones y las experiencias. Esta información se puede utilizar para conocer los intereses de cada persona.

**Reputación digital:** se refiere a la percepción, opinión y valoración que otros tienen sobre una persona en el entorno digital. Es el resultado de la información y las interacciones que se generan en línea, a través de redes sociales, sitios web, foros, blogs, comentarios y otras plataformas digitales. La reputación digital se construye a partir de la visibilidad, la calidad de los contenidos compartidos, las interacciones con otros usuarios y las opiniones y reseñas que se reciben. La reputación digital puede influir en la imagen y la credibilidad de una persona o una organización en el mundo virtual.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cuál es mi identidad en línea?

#### Complementarias

¿Qué significa identidad en línea y huella digital?

¿Qué influye en mis decisiones sobre cómo interactúo en los entornos digitales?

¿Cómo contribuyo al bienestar propio y colectivo desde mi identidad e interacciones en línea?



### Materiales necesarios

- Un pliego de papel periódico, kraft, o cartulina.
- Marcadores delgados.
- Cinta adhesiva o de enmascarar.
- Copias de la **Hoja de trabajo 1.1.1** | El atrapasueños.
- Hojas en blanco o una hoja de cuaderno.



## Para empezar EL ATRAPASUEÑOS



Esta actividad está diseñada para que sus estudiantes reflexionen sobre su identidad y si esta refleja de manera coherente la forma como se presentan e interactúan en los entornos digitales.

Entregue a cada estudiante una copia de la **Hoja de trabajo 1.1.1**. El atrapasueños. Introduzca la actividad explicando que van a desarrollar un atrapasueños de su futuro, en el que pueden incluir todo lo que desean que suceda en sus vidas. Invíteles a pensar en grande y a dejar volar su imaginación. Disponga diez minutos para desarrollar la actividad.

Terminado el tiempo de trabajo individual pida a sus estudiantes que peguen sus atrapasueños en una pared del salón utilizando cinta adhesiva y conceda cinco minutos para que observen los atrapasueños de sus compañeros/as.

Reúna al grupo en círculo y facilite una reflexión alrededor de las siguientes preguntas:

- ¿De qué se dieron cuenta al ver los atrapasueños de sus compañeros/as?
- Si piensan en las cosas que publican en sus redes sociales, ¿creen que esas publicaciones están reflejando eso que quieren ser a futuro? ¿Por qué sí o por qué no?
- ¿Creen que si muestran al mundo sus aspiraciones a futuro pueden acercarse a cumplirlas? ¿Por qué sí o por qué no?



Use esta conversación para introducir el concepto de huella digital: es decir, toda la información que existe en línea sobre una persona, publicada por la persona misma o por otros de manera intencional o no. Explique que nuestras interacciones en los entornos digitales no se dan “en el vacío”, sino que todo lo que hacemos, compartimos, decimos, tiene un impacto en nuestras áreas de relaciones. Por ejemplo, si deseamos acceder a una oportunidad laboral, con seguridad los potenciales empleadores harán una búsqueda en los entornos digitales como un criterio para tomar decisiones sobre a quién contratar. Por otra parte, la huella digital propia puede proveer información sensible y privada que puede ser usada por otros en detrimento de quien la publica.

Para terminar esta sección, induzca a sus estudiantes a pensar en las maneras de moldear su huella digital para que muestre lo que desean presentar al mundo y evitar lo que no consideran conveniente que se conozca.



## Actividad principal EL CHISMÓGRAFO



El propósito de esta actividad es reconocer y examinar la diversidad presente en la comunidad estudiantil, expresada en las múltiples características de las personas que la componen y sus formas de interactuar en línea. Explique que esta actividad se denomina “El chismógrafo”: algo así como el Facebook de su época, una forma de compartir datos, intereses, y gustos personales de manera anónima.

Esta actividad le permitirá conocer las tendencias de sus estudiantes sobre las formas cómo navegan y toman decisiones en los entornos digitales. Para ello:

- Use 20 hojas blancas. De manera preparatoria, seleccione 10 preguntas de la sección “Sobre mí” y 10 preguntas de la sección “Sobre mí en línea” disponibles en la sección **Recursos para docentes 1.1**. El chismógrafo que se encuentra al final de esta lección.
- Escriba cada una de las preguntas escogidas en el encabezado de cada hoja en blanco.
- En este momento usted tendrá un chismógrafo con 20 preguntas relacionadas con la identidad en línea y fuera de línea de sus estudiantes.
- Entregue al azar las 20 preguntas a 20 de sus estudiantes. La instrucción es sencilla: sus estudiantes leen la pregunta y escriben su respuesta en el espacio en blanco de la hoja. Al cabo de un minuto entregan la hoja al compañero/a más cercano; a su vez, reciben una hoja con una nueva pregunta (nota: teniendo en cuenta que hay 20 preguntas y su curso puede tener más de 20 estudiantes, es normal que durante las rotaciones haya estudiantes que no estén respondiendo alguna de las preguntas).
- Conceda 20 minutos para que sus estudiantes se roten las hojas y respondan todas las preguntas. Asegúrese de que todos/as hayan participado en la dinámica, aunque no todos/as hayan respondido todas las preguntas.
- Al finalizar las rondas de respuestas, pida a sus estudiantes que conformen parejas. Entregue a cada pareja una pregunta del chismógrafo y pida que lean las respuestas y creen un pequeño reporte sobre lo que observan en ellas. El reporte puede comenzar con la frase generadora: “En nuestro salón, los/as estudiantes...” (cada pareja tiene un minuto para narrar su reporte frente al resto del grupo).

Para terminar el ejercicio puede facilitar una reflexión en grupo a partir de las siguientes preguntas:

- **¿De qué se dieron cuenta al escuchar sus respuestas a las preguntas del chismógrafo?**
- **¿Qué les dice esta información sobre su huella digital?**
- **¿Creen que la manera en que usan internet y se comparten en ella puede tener impactos positivos en su vida? ¿Cuáles? ¿Y negativos? ¿Cuáles?**



## Para terminar ¿CÓMO USAMOS LAS REDES?



Pida a sus estudiantes que armen grupos de 4 personas (puede ser juntando dos parejas del ejercicio anterior). A continuación, invítelos/as a diseñar en grupo una lista de tres criterios fundamentales a tener en cuenta a la hora de compartir información en sus redes sociales (fotos, vídeos, textos, etc.).

Esta lista debe ayudarles a decidir si una publicación aporta valor a su comunidad y les ayuda a mantener una buena presencia en línea, que refleje quienes son en el mundo físico. Tienen 10 minutos para esto. Terminado el tiempo, reúna al grupo en círculo y pídale que compartan los criterios que determinaron.

A medida que los grupos vayan socializando, tome nota de éstos en el tablero. Si los criterios se repiten más de una vez, haga señales en el tablero para mostrar su recurrencia. Los criterios que se repiten serán indicio de que son acuerdos importantes para sus estudiantes a la hora de reflexionar sobre la forma como interactúan y se desenvuelven en las redes sociales. Al finalizar puede pedir a uno de los grupos que cree una cartelera con las consideraciones más valiosas y puede pegar esta cartelera en algún lugar visible del salón. Este será un insumo clave para la unidad de cierre de este programa: **contrato social digital**.

### Use los siguientes mensajes fuerza para cerrar la clase:

A medida que todos/as nos convertimos en usuarios activos de la tecnología y navegamos de manera permanente los entornos digitales, es crucial que tomemos consciencia sobre cómo nos desenvolvemos en estos escenarios. Pensar antes de publicar, comprender las consecuencias de mis actos y omisiones, y evaluar la confiabilidad y calidad de la información que consumo o comparto hacen parte de las habilidades necesarias a desarrollar para tomar decisiones informadas y responsables en línea.

Reconocer nuestra identidad en línea y nuestra huella digital es asumirnos como agentes activos –con poder de decisión– sobre nuestras interacciones con los entornos digitales. Tiene grandes beneficios: nos empodera, nos protege, y nos invita a construir una identidad en línea consciente y que contribuye al bienestar propio y colectivo.



## Recursos para docentes

### EL CHISMÓGRAFO – IDEAS DE PREGUNTAS

A continuación encontrará una serie de preguntas diseñadas para que sus estudiantes exploren la forma en que navegan en internet y usan sus redes sociales. Elija las preguntas que más se acomoden a su contexto y a la realidad de sus estudiantes. Siéntase libre de crear preguntas que considere relevantes para su contexto específico.

#### Sobre mi

- ¿Cuál es tu nombre?
- ¿Si tú hubieras elegido tu nombre, cuál sería?
- ¿Cuántos años tienes?
- ¿Cuál es tu género?
- ¿Cuál es tu canción favorita?
- ¿Y tu película favorita?
- ¿Haces deporte, cuál?
- ¿Tienes algún hobby, cuál?
- ¿A qué dedicas tu tiempo libre?
- ¿Cuál es tu comida favorita?
- ¿Cuál es la canción que más has cantado en la ducha?
- ¿Qué te negarías a comer aunque fuera para sobrevivir?
- ¿Qué es lo más raro que sueles hacer cuando estás solo/a?
- ¿Te arrepientes de no haber sido más atrevido/a en algún momento de tu vida? ¿En cuál?
- ¿Cuál es el dato más inútil que recuerdas?
- Si tu vida fuera un libro, ¿qué título le pondrías?
- ¿Cuál es tu habilidad más absurda?
- Si fueras un sabor, ¿cuál serías?

#### Sobre mi en línea

- ¿Qué prefieres usar: ¿el celular o el computador?
- ¿Cuál es tu red social favorita?
- ¿Cuál es la red social que menos te gusta?
- ¿Tienes algún placer culposo en línea? ¿Cuál?
- ¿Has mandado indirectas a alguien en una publicación? Cuenta cómo fue.
- ¿Has bloqueado a alguien en tus redes sociales? ¿A quién? (si se puede decir).
- ¿Guardas las fotos de perfil de tu crush (amor platónico)?
- ¿Has convertido a algún conocido tuyo en meme? ¿Y lo sabe?
- ¿Has subido una foto en la que dijiste que estabas más feliz que pez en el agua y que te la estabas pasando súper bien, cuando no era cierto? Cuenta cómo fue.
- ¿Cuál es la foto más penosa de la que te has desetiquetado?
- ¿Cuál es tu última búsqueda en Google?
- ¿Cuál es el máximo tiempo que has durado conectado/a en línea? ¿Qué estabas haciendo?
- ¿Crees en alguna teoría de la conspiración?
- Si el internet sólo sirviera para hacer una cosa, ¿para qué lo utilizarías?

## Lección 1.2

# RELACIONES DIGITALES

Somos conscientes de nuestras interacciones en línea



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección, sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Identificar sus hábitos de consumo de información y uso de los entornos digitales para la realización de actividades cotidianas.

**Grados 8 y 9:** Examinar y calcular el uso del tiempo en distintas actividades en los entornos digitales.

**Grados 10 y 11:** Evaluar el uso de las herramientas, aplicaciones, beneficios y perjuicios disponibles en los entornos digitales sobre su vida personal.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 1.2.**  
Relaciones con el mundo digital



**Hoja de trabajo 1.2.1**  
Mi tiempo en línea  
**Hoja de trabajo 1.2.2**  
Ikigai: Encuentra tu propósito



**Videos**

- Ikigai para niños/as
- Ikigai para jóvenes
- El payanés de 17 años que inventó manilla para salvar vidas

- William Kamkwamba: De cómo dominé el viento
- Mariana Pérez, la joven que inventó la máquina para limpiar el aire contaminado

### Introducción

Actualmente los entornos digitales forman parte integral de nuestra vida cotidiana. Así como habitamos un territorio físico, por ejemplo, nuestro barrio, colegio, ciudad o pueblo, también habitamos un “territorio digital” conocido como la “web” o la red informática mundial. Las páginas web que visitamos de manera cotidiana, las aplicaciones que utilizamos, los juegos que usamos y las comunidades a las que pertenecemos se han convertido en una especie de ecosistema del que hacemos parte. En este ecosistema podemos hacer muchas cosas y atender varias de nuestras necesidades y deseos. Para entender todo lo que podemos hacer en internet revisemos algunas categorías generales de los distintos usos que hacemos y algunas formas de interacción que podemos tener en ese espacio digital.

En primer lugar, podemos usar la web como **herramienta de comunicación**. Utilizamos plataformas de redes sociales como Snapchat, Twitch, TikTok, Instagram y Facebook para conectarnos con otras personas, compartir información personal, publicar contenido relacionado con nuestros gustos y participar en conversaciones en línea sobre nuestros temas de interés. Adicionalmente, utilizamos el correo electrónico y las aplicaciones de mensajería instantánea, entre ellas Gmail, Outlook, WhatsApp y Telegram, para comunicarnos de forma rápida y eficiente con amigos, familiares y otras personas, ya sea que las conozcamos en persona o no.

Otro de los usos más habituales es hacer **búsquedas de información**, para lo cual utilizamos motores de búsqueda como Google, Bing y Yahoo, en los que encontramos respuestas a preguntas de todo tipo, nos enteramos de noticias y conocemos productos y servicios en línea. Los motores de búsqueda nos permiten encontrar rápidamente páginas que contienen la información que nos interesa. Así mismo, la web también nos ofrece la posibilidad de comprar y vender productos y servicios en línea. A través de plataformas como Mercadolibre,

Amazon, eBay, Alibaba y Etsy podemos realizar ventas y compras de gran variedad de productos y servicios a un mercado mundial desde nuestro hogar.

Cada vez es más común encontrar opciones de **entretenimiento** en la web, entre ellas las plataformas de transmisión de video como Netflix y YouTube, los servicios de música en línea como Spotify, y los juegos en línea como Minecraft. Por último, vale destacar que en internet existe una gran oferta de plataformas de aprendizaje con aulas virtuales para acceder a recursos educativos, cursos y programas que podemos aprovechar desde cualquier lugar y en cualquier momento. Adicionalmente, muchas veces los programas de **educación en línea** ofrecen contenido gratuito para temas que nos interesan. Es por eso que cada día es más fácil acceder a cualquier tema.

La web ha cambiado significativamente la forma en que interactuamos con el mundo, brindándonos nuevas oportunidades y formas de conectarnos y participar activamente en la sociedad global. En esta lección aprenderemos algunos conceptos clave relacionados con los distintos usos de la web, lo que nos permitirá ser conscientes de la manera en la que estamos usando la web en nuestro día a día. También nos preguntaremos si estamos utilizando la web para cumplir nuestros propósitos de vida, y analizaremos las formas de optimizar nuestro tiempo en línea para que esto ocurra.

## Conceptos clave

- **World Wide Web (la Web) o red informática mundial:** son una serie de protocolos de comunicación que utilizan los servidores conectados al internet para comunicarse entre sí. La web es “la carretera” que conecta todas las páginas que visitamos por medio de navegadores como Mozilla, Chrome, Explorer y otros. Dado que es el protocolo más utilizado, es fácil confundirlo con el “internet”, que es la red de computadores interconectados que alojan toda la información a la que podemos acceder por medio de la web.

- **Usos de internet:** se refiere a las diferentes maneras en que las personas interactuamos y utilizamos internet para realizar actividades o satisfacer necesidades. Algunos ejemplos son:

- **Comunicaciones y redes sociales:** plataformas como Snapchat, Twitch, Instagram, TikTok y Facebook que sirven para conectarnos con otras personas, compartir información personal, publicar contenido relacionado con nuestros gustos y participar en conversaciones en línea sobre temas de nuestro interés.

- **Correo electrónico y mensajería instantánea:** plataformas y aplicaciones, como Gmail, Outlook, WhatsApp y Telegram que nos sirven para comunicarnos de forma rápida y eficiente con amigos, familiares, compañeros/as, colegas y otras personas, ya sea que las conozcamos en persona o no.

- **Búsqueda en línea:** uso de motores de búsqueda como Google, Mozilla, FireFox, Safari, Bing y Yahoo para encontrar información, respuestas a preguntas, enterarnos de noticias y conocer productos y servicios en línea. Los motores de búsqueda nos permiten encontrar rápidamente páginas que contienen lo que nos interesa encontrar.

- **Comercio electrónico:** páginas web y aplicaciones que nos sirven para comprar y vender productos y servicios en línea. Plataformas como Mercadolibre, Amazon, eBay, Alibaba y Etsy nos permiten realizar compras desde nuestro hogar y acceder u ofrecer una gran variedad de productos y servicios a un mercado mundial.

- **Entretenimiento en línea:** el internet nos ofrece muchas opciones de entretenimiento, entre ellas, plataformas de transmisión de video como Netflix y YouTube, servicios de música en línea como Spotify, y juegos en línea como Minecraft.

- **Educación en línea:** en internet hay una gran oferta de plataformas de aprendizaje en línea con aulas virtuales para acceder a recursos educativos, cursos y programas que podemos aprovechar desde cualquier lugar y en cualquier momento.

- **Tiempo en línea:** es el tiempo que dedicamos diaria o semanalmente para navegar la web. Calcular el tiempo que pasamos conectados nos ayuda a tomar decisiones que favorecen nuestro bienestar, conduciéndonos hacia una vida balanceada y plena.

- **Ikigai:** es un concepto japonés que significa “aquello por lo que vale la pena vivir”. Alrededor del concepto de Ikigai se ha diseñado una herramienta que se utiliza para encontrar el o los propósitos de vida de los/as estudiantes.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo son mis interacciones cotidianas en los entornos digitales?

#### Complementarias

¿Cuáles son mis hábitos de navegación en internet?

¿Cuáles acciones en línea identifico beneficiosas o perjudiciales para mi bienestar?



### Materiales necesarios

- Tablero y marcador borrable.
- Computador, proyector o televisor.
- Copias de la **Hoja de Trabajo No. 1.2.1** | “Mi tiempo en línea”
- Un pliego de papel periódico, kraft o cartulina con el diagrama de telaraña dibujado.
- Marcadores de colores
- Tijeras.
- Barra de pegamento.



## Para empezar ¿PARA QUÉ UTILIZAS LA WEB?



Esta actividad está diseñada para reconocer la forma como usamos la web en nuestra vida cotidiana. Para ello, invite a sus estudiantes a un área despejada de la institución educativa (la cancha, el patio, etc.) y a que se organicen en un círculo. Nadie debe quedar por fuera y todos/as deben poder mirarse a la cara.

A continuación comparta las instrucciones:

- Una persona dará dos pasos hacia el centro del círculo y dirá una frase sobre algo que tenga relación con el uso de internet que quiera compartir con el resto del grupo. Por ejemplo: “yo uso YouTube para ver tutoriales de videojuegos”, o “yo creo que algún día el internet va a reemplazar al colegio”.

- Las personas que hacen o piensan lo mismo, darán dos pasos hacia adelante, conformando brevemente un círculo en el centro del círculo original. Pida a las personas que están en el círculo interior que se reconozcan en silencio con la mirada por unos segundos y vuelvan al círculo externo.

Para dar inicio a la actividad, sea usted la primera persona en compartir un uso o algo que piense sobre el internet, idealmente lo que usted sabe que varias de las personas del grupo hacen o piensan; por ejemplo, “entro a Instagram para enterarme de lo que están haciendo mis amigos/as”, o “a veces entro al baño con el teléfono y me quedo 15 minutos viendo contenidos sin darme cuenta del tiempo”.

Permita que por lo menos seis estudiantes compartan sus frases. Anímelos/as a compartir de manera sincera. En la medida en que las personas se van sintiendo cómodas, puede invitarlas a explorar costumbres y hábitos u otros aspectos que requieran un mayor grado de honestidad. Dependiendo del tono que le dé a esta actividad, puede generar un espacio para reflexiones profundas.

Cuando lo considere pertinente finalice las intervenciones agradeciendo al grupo por su participación, y seguidamente indique que armen grupos de tres personas. Pídales que reflexionen y escriban en sus cuadernos o bitácoras sus respuestas a las siguientes preguntas (puede escoger entre una o varias preguntas dependiendo del tiempo que tenga disponible para esta actividad):

- ¿De qué nos dimos cuenta durante la actividad?
- ¿Hay algo que hayas aprendido de ti mismo/a o de tus compañeros/as luego de realizar esta actividad? Por ejemplo, aspectos comunes.
- ¿Algo de lo que se mencionó durante la actividad te llamó particularmente la atención? ¿Por qué?
- De las cosas que mencionaste, o de las que hiciste parte en el círculo interior, ¿hay alguna que crees que esté contribuyendo a cultivar bienestar en tu vida? ¿Hay alguna que esté restando bienestar a tu vida? ¿De qué manera?




A continuación vuelva a conformar el círculo grande y pida que dos o tres estudiantes compartan sus reflexiones grupales.



### Actividad principal MAPEO DE MI TIEMPO EN LÍNEA



Durante esta actividad sus estudiantes harán un ejercicio que les permitirá identificar de manera individual cómo son sus interacciones en la web

	Presente en pantalla o en el televisor las diapositivas de la <b>presentación de apoyo 1.2.</b>   Relaciones con el mundo digital, para mostrar algunos ejemplos de los tipos de interacciones o acciones que se pueden llevar a cabo en los entornos virtuales.
	Imprima las diapositivas que hacen parte de la <b>presentación de apoyo 1.2.</b>   Relaciones con el mundo digital, y haga una lectura de dichas posibilidades.
	Haga una lectura en voz alta del contenido que se presenta en el <b>recurso para docentes 1.2.</b> al final de esta lección.

El recurso presenta varios ejemplos de cómo solemos usar la web para desarrollar distintas actividades. Es importante tener en cuenta que cada una de las categorías de uso de la web que se presentan allí deben ser ajustadas a la realidad contextualizada de sus estudiantes. Por ejemplo, puede que sus estudiantes no compren objetos o adquieran servicios en línea, pero sí busquen estos objetos para pedirle a sus padres que los compren por ellos. También es preciso tener en cuenta que si bien algunas poblaciones tienen mayor o menor acceso a los entornos virtuales por temas de conectividad y acceso a dispositivos, hoy en día todos/as tenemos contacto con el mundo digital al menos mediante el uso generalizado de WhatsApp.

Una vez hecha la presentación de los distintos tipos de usos de la web, entregue a cada estudiante una copia de la **Hoja de trabajo 1.2.1.** | Mi tiempo en línea, y pídales que de manera individual completen la actividad que se describe allí.

Pasado el tiempo de trabajo individual proyecte en pantalla o ubique en el tablero la cartelera con el diagrama de telaraña que aparece en la presentación de apoyo de esta lección, o en la sección **Recursos para docentes 1.2.1.** | Diagrama de telaraña.

A continuación, sus estudiantes deben ubicar sus avatares creados durante la actividad en los mismos lugares en que dispusieron sus puntos en la **hoja de trabajo individual.** El diagrama de telaraña general mostrará visualmente las tendencias de uso del tiempo de sus estudiantes en los entornos digitales.





## Para terminar NUESTRO USO DEL TIEMPO EN LA WEB



Pídales que observen el resultado del diagrama de telaraña general y luego facilite un diálogo grupal alrededor de las siguientes preguntas:

- ¿De qué nos damos cuenta al ver este diagrama?
- ¿Qué cosas buenas y qué cosas no tan buenas trae a tu vida la manera en que usas internet actualmente? Brinda ejemplos.
- Si pudieras hacer cambios en la forma en la que utilizas internet, ¿cuáles harías y por qué?

Recoja unas 4 o 5 intervenciones de los/as estudiantes.

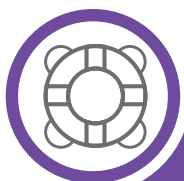


Para terminar, reflexione con sus estudiantes sobre la importancia de hacer un uso balanceado de su tiempo de navegación en internet. Algunas **ideas fuerza** para terminar esta lección son:

- Es innegable que hoy en día todos/as estamos en mayor o menor contacto con los entornos digitales. Podemos hacerlo de manera automatizada o siendo conscientes del tiempo que decidimos navegar en la web con propósitos que contribuyen al bienestar propio y colectivo.
- En nuestra doble calidad de ciudadanos/as digitales y análogos/as (en el mundo físico, tangible) es importante mantener un balance entre el tiempo que dedicamos al uso de internet y el que dedicamos a socializar con los/as amigos/as y la familia, hacer ejercicio, leer o realizar las actividades que nos gustan. ¡Es la clave del bienestar y de nuestra salud mental!
- Los entornos digitales son un mar de posibilidades infinitas y maravillosas que permite conectar con personas con gustos similares de muchas partes del mundo, pero también existe el riesgo de establecer contacto con personas con malas intenciones. ¡Ser precavido/a es fundamental!
- Si sienten que el contacto con los entornos virtuales les está desatando más sentimientos desagradables que agradables es momento de prestar atención a tus interacciones. Un tiempo fuera de las pantallas puede venir muy bien para su bienestar.
- Por último, puede invitar a sus estudiantes a conocer casos de jóvenes autodidactas que han utilizado su tiempo para inventar máquinas que están transformando sus comunidades y sus propias vidas, por ejemplo:



- El payanés de 17 años que inventó una manilla para salvar vidas). <https://bit.ly/3rdTEDS>
- William Kamkwamba: “De cómo dominé el viento”. <https://bit.ly/3PEAOiP>
- Mariana Pérez, la joven que inventó la máquina para limpiar el aire contaminado. <https://bit.ly/469PU55>



## Actividad complementaria IKIGAI: ENCONTRANDO TU PROPÓSITO



Solemos llenar nuestros días con actividades de poco valor para nuestras vidas, sobre todo cuando no hemos encontrado un propósito de vida que nos sirva de guía para tomar decisiones acertadas para construir nuestro futuro. A lo largo de esta lección hemos hablado sobre los usos que le damos al internet y sobre la manera en que usamos nuestro tiempo en línea, pero ¿de qué nos sirve regular nuestro tiempo en línea si no tenemos claro qué queremos hacer con nuestras vidas?

La actividad que proponemos a continuación está diseñada para ayudar a sus estudiantes a preguntarse por su pasión, su vocación y lo que quieren hacer con su tiempo y su vida.

Para iniciar explique al grupo el concepto de **ikigai** que encuentra en los conceptos clave de esta lección.



Si cuenta con conectividad en su salón de clase, puede complementar su explicación con alguno de los siguientes videos:

- Ikigai. Este video es apto para niños/as más pequeños/as.  
<https://bit.ly/3LmsDF4>
- La fórmula japonesa para ser feliz - Ikigai (este video es apto para jóvenes).  
<https://bit.ly/48dSnNE>

Entregue a cada estudiante una copia de la **Hoja de trabajo 1.2.2. Ikigai**. Esta primera parte de la actividad se realiza de manera individual. Una vez terminado el trabajo individual reúna al grupo en círculo y facilite una reflexión alrededor de una o varias de las siguientes preguntas:

- **¿De qué nos dimos cuenta al hacer el ejercicio de encontrar nuestro Ikigai?**
- **¿Alguien quisiera compartir su Ikigai? Recoja unas cuatro o cinco intervenciones.**
- **¿Cuál sería el primer paso que quiero dar para comenzar a caminar hacia mi Ikigai?**
- **¿Cuáles podrían ser algunos obstáculos o retos con los que nos encontraremos en el camino de realizar nuestro Ikigai? ¿Cómo afrontaremos esos obstáculos?**
- **¿Sienten que el tiempo y las actividades que realizan en sus navegaciones en entornos digitales de alguna manera están contribuyendo a alcanzar ese propósito? Si no, ¿cómo lo harían?**

## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 1.2**.



### Recursos para docentes 1.2.1. Usos de la web

**Comunicación y redes sociales:** utilizamos plataformas de redes sociales como Snapchat, Twitch, Instagram y Facebook para conectarnos con otras personas, compartir información personal, publicar contenido relacionado con nuestros gustos e intereses, y participar en conversaciones en línea sobre nuestros temas de interés.

**Correo electrónico y mensajería instantánea:** utilizamos el correo electrónico y las aplicaciones de mensajería instantánea, como Gmail, Outlook, WhatsApp y Telegram, para comunicarnos de forma rápida y eficiente con amigos, familiares y otras personas, ya sea que las conozcamos en persona o no.

**Búsqueda en línea:** utilizamos motores de búsqueda como Google, Bing y Yahoo para encontrar información, respuestas a preguntas, enterarnos de noticias y conocer productos y servicios en línea. Los motores de búsqueda nos permiten encontrar rápidamente páginas que contienen lo que nos interesa encontrar.

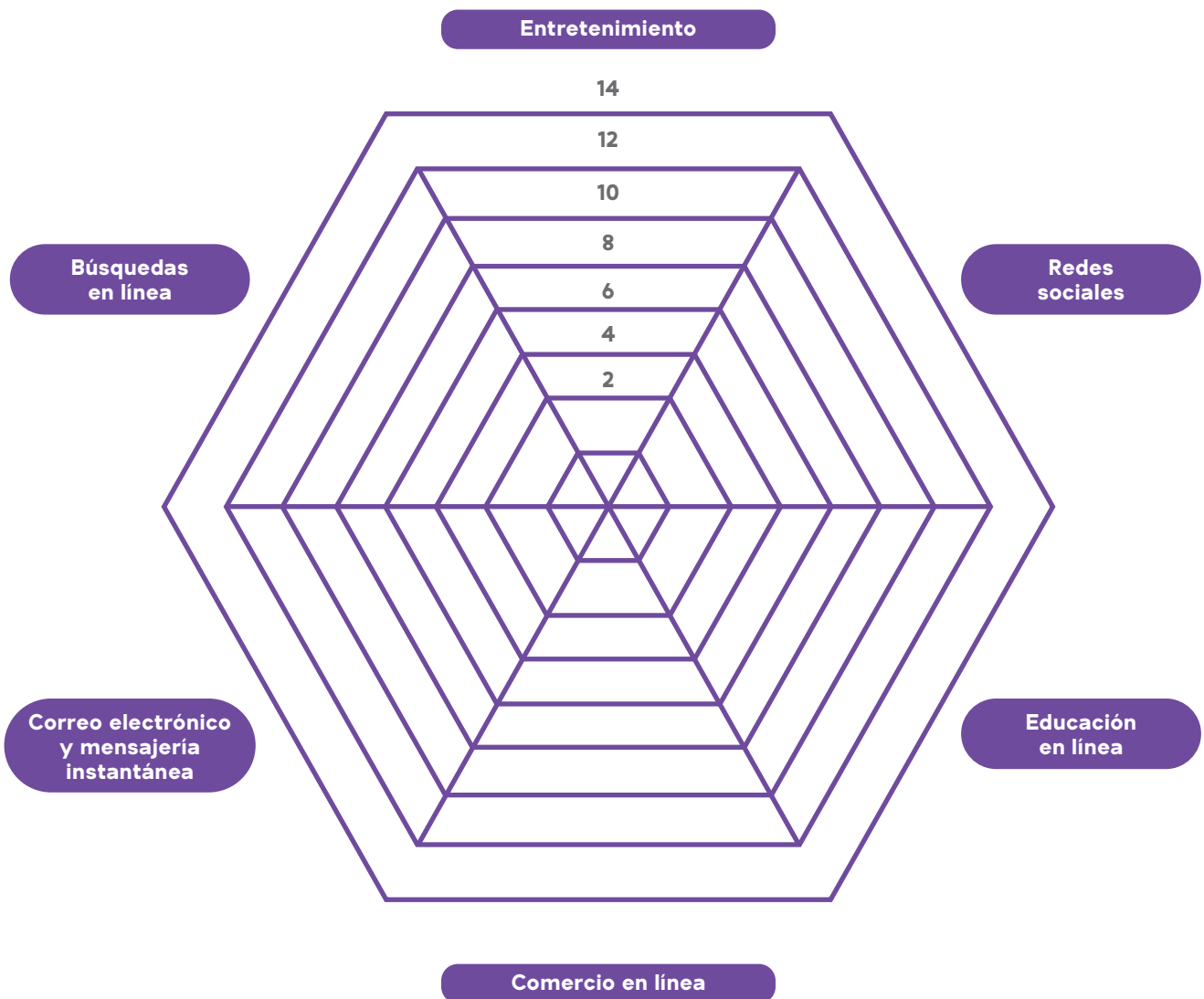
**Comercio electrónico:** internet también nos ofrece la posibilidad de comprar y vender productos y servicios en línea. Plataformas como MercadoLibre, Amazon, eBay, Alibaba y Etsy nos permiten realizar compras desde nuestro hogar, y acceder u ofrecer una gran variedad de productos y servicios a un mercado mundial. En Colombia un uso muy frecuente es el envío de transferencias de dinero mediante aplicaciones como Nequi, Daviplata y Efecty, entre otras.

**Entretenimiento en línea:** internet nos ofrece muchas opciones de entretenimiento, entre ellas, plataformas de transmisión de video como Netflix y YouTube, servicios de música en línea como Spotify, y juegos en línea como Minecraft o Roblox.

**Educación en línea:** en internet existe una gran oferta de plataformas de aprendizaje en línea con aulas virtuales para acceder a recursos educativos, cursos y programas que podemos aprovechar desde cualquier lugar y en cualquier momento. Adicionalmente, los programas de educación en línea muchas veces tienen contenido gratuito al que podemos acceder para comenzar a aprender sobre algún tema que nos interese. ¡Aprender sobre cualquier tema es cada vez más fácil!

## Recursos para docentes 1.2.1

### DIAGRAMA DE TELARAÑA



## Lección 1.3

# NAVEGACIÓN SEGURA

Somos conscientes de los riesgos que existen en la virtualidad



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Comprender el concepto de “riesgo en línea” mediante algunos ejemplos.

**Grados 8 y 9:** Identificar escenarios de exposición y vulnerabilidad a riesgos en entornos digitales

**Grados 10 y 11:** Proponer estrategias para mitigar los riesgos en la navegación en Internet.

### Recursos disponibles



#### Presentación de apoyo 1.3.

Oportunidades y riesgos de la navegación en línea



#### Juego

Jeopardy - Riesgos en línea



#### Hoja de trabajo 1.3.1

¿En el límite o cruza la línea?



#### Recurso para docentes 1.3.1

Riesgos de internet

#### Recurso para docentes 1.3.2

Jeopardy - Cuadrícula

#### Recurso para docentes 1.3.3

Jeopardy - Preguntas y respuestas

### Introducción

El internet ha transformado radicalmente la forma en que vivimos, nos comunicamos y accedemos a la información. Es una herramienta increíblemente poderosa que ha abierto puertas a un mundo lleno de oportunidades. Hoy en día nos podemos conectar con personas de todo el mundo, aprender sobre cualquier tema, acceder a conocimientos inimaginables y disfrutar de servicios variados, todo desde la comodidad de nuestras casas.

La web es una herramienta de comunicación que tiene varias virtudes, una de las cuales es su capacidad para democratizar el acceso a la información. Cualquier persona con conexión a internet puede encontrar respuestas a sus preguntas, ampliar sus ideas y aprender sobre distintos temas de su interés. Esto ha favorecido los modelos de aprendizaje autodidacta y ha impulsado la investigación y el desarrollo en todas las áreas del conocimiento. Adicionalmente, el internet ha catapultado la comunicación en tiempo real entre personas de todos los rincones del mundo. Diversas plataformas, como redes sociales, blogs y foros, permiten a las personas conectarse entre sí y expresar sus opiniones sobre cualquier tema. Esto ha favorecido un aumento en la diversidad de voces y perspectivas, y ha fomentado la creación de importantes movimientos sociales que promueven cambios profundos en la opinión pública a nivel mundial.

Sin embargo, navegar en este amplio universo no está exento de riesgos. A lo largo de esta lección conoceremos algunos de los más comunes a los que podemos estar expuestos/as cuando navegamos en línea.

## Conceptos clave

- **Riesgos en línea:** son las amenazas o peligros a los que se está expuesto/a durante la navegación en entornos digitales. En general, los riesgos en línea se clasifican en cuatro grandes categorías:

- **Riesgos por conducta:** son aquellos que se suscitan por el comportamiento de una persona, por ejemplo, el ciberacoso (ciberbullying), o la adicción a internet.

- **Riesgos por contacto:** se trata de aquellos derivados de la interacción con otras personas, generalmente desconocidas. Un ejemplo es el grooming (cuando un adulto se contacta con un niño, niña o adolescente para establecer una relación íntima basada en engaños) o el phishing o estafa virtual.

- **Riesgos por contenidos:** se refieren a aquellos que surgen por contacto con desinformación, noticias falsas, contenidos estigmatizantes o polarizantes. Incluye también riesgos asociados a la difusión masiva de contenidos e incluso de información personal.

- **Riesgos técnicos:** son aquellos que afectan tanto a dispositivos electrónicos (como los virus o malware) como al almacenamiento de la información en línea.

- **Contenido inapropiado o dañino:** es aquel que por su naturaleza puede ser perjudicial para los/as niños/as y jóvenes, y al que acceden de forma voluntaria o involuntaria. Se trata de estímulos que por las características de la información que contienen provocan un impacto emocional o mental. Los contenidos inapropiados pueden ser de dos tipos: ilícitos, es decir que no están legalmente permitidos, como la incitación al consumo de drogas, la pornografía con menores, contenidos racistas, xenófobos, la apología al terrorismo o los discursos de odio; y los legalmente permitidos, pero que se consideran dañinos para el desarrollo psicosocial de los/as niños/as y jóvenes, como la pornografía para adultos, algunos juegos online que incitan a la violencia o la naturalizan, los juegos de apuestas, los contenidos que promueven hábitos dañinos, etc.

- **Software malicioso (Malware):** es cualquier programa o código dañino para los sistemas. El malware intenta invadir, dañar o deshabilitar ordenadores, sistemas informáticos, redes, tabletas y dispositivos móviles, a menudo asumiendo el control parcial de sus operaciones. La función del malware es sustraer, cifrar o borrar los datos almacenados en los computadores y móviles, secuestrar funciones básicas y espiar la actividad de los/as usuarios/as.

- **Vulneración de información privada:** al interactuar en redes sociales compartimos información sobre nosotros/as de muchas maneras. Sin embargo, parte de esta puede ser sensible y comprometer nuestra intimidad y privacidad. La información privada es toda aquella que no se compartiría bajo ninguna circunstancia con una persona desconocida. Pueden ser los datos personales, el lugar de residencia, las contraseñas de las cuentas en la web o fotografías íntimas. Toda esa información en las manos equivocadas, puede ser utilizada para hacer daño, extorsionar, defalcicar o afectar negativamente la reputación de su dueño/a.

- **Adicción al internet.** La navegación en línea puede ser altamente adictiva, puesto que las redes sociales, los videojuegos y otras formas de entretenimiento están diseñadas para prolongar al máximo el tiempo de permanencia de los/as usuarios/as. El uso excesivo de estas plataformas puede afectar nuestra salud física y mental, así como nuestras relaciones personales y nuestro rendimiento académico.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cuáles son los principales riesgos de navegar en internet y cómo protegernos de ellos?

#### Complementarias

¿Qué estrategias se pueden implementar para minimizar los riesgos asociados a la navegación en los entornos digitales?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor.
- Tablero y marcador borrable.
- Copias de la **Hoja de trabajo 1.3.1.** | ¿En el límite o cruza la línea?



## Para empezar JEOPARDY: RIESGOS Y OPORTUNIDADES DE LA NAVEGACIÓN EN LÍNEA



En esta primera actividad, las/os estudiantes hablarán sobre los distintos riesgos que –desde su experiencia– han observado que se pueden ver expuestos al navegar los entornos virtuales. La primera parte permite tener una visión general de las ideas previas y de las experiencias vividas por sus estudiantes en estos espacios virtuales.

Divida su tablero en dos secciones. Escriba en la primera sección el título “Oportunidades” y en la segunda “Riesgos”. A continuación pida a sus estudiantes que piensen en las oportunidades o beneficios que traen los entornos digitales a nuestras vidas (entretenimiento, conexión, estudio, información, etc.). Escriba las contribuciones en la primera columna. A continuación pregunte a sus estudiantes si identifican riesgos a la hora de navegar en dichos entornos. ¿Cuáles? Anótelos en la segunda columna.



Es posible que la segunda parte de esta actividad (identificar riesgos de navegación en internet desde la experiencia de sus estudiantes) abra un espacio para la honestidad que permita conocer la vulnerabilidad y la posible afectación emocional causada por las experiencias en línea. Es importante que usted determine si cuenta con las habilidades necesarias para sostener socioemocionalmente al grupo y al/a estudiante para evitar generar acciones con daño. Si considera que no cuenta con dichas herramientas, es mejor que pase directamente al siguiente estadio de la actividad inicial. Si desea abrir el tema puede pedir apoyo del orientador/a escolar.

A continuación, explique que durante esta clase se revisarán algunos riesgos asociados a la navegación en los entornos digitales. Para ello:



Presente en pantalla o en el televisor las diapositivas de la **presentación de apoyo 1.3**. | Oportunidades y riesgos de la navegación en Internet. Allí aparecen algunos casos que probablemente son los más cercanos a sus estudiantes, aunque no únicamente.



Imprima las diapositivas que hacen parte de la **presentación de apoyo 1.3**. | Oportunidades y riesgos de la navegación en Internet, haga una lectura en voz alta, y rote las diapositivas entre sus estudiantes.



Haga una lectura en voz alta del contenido que se presenta en el **recurso para docentes 1.3**, al final de esta lección.

Con esta explicación conceptual, a continuación invite a sus estudiantes a jugar **Jeopardy - Edición riesgos en línea**.



Proyecte en la pantalla o el televisor la **herramienta de gamificación Jeopardy: riesgos en línea**. Encuentre este recurso en [hazdobleclick.co](http://hazdobleclick.co)



Replique en el tablero de su salón de clases la cuadrícula que se presenta en la sección **Recursos para docentes 1.3.2**. | Jeopardy: riesgos en línea (cuadrícula).

Divida al curso en dos o más equipos; pídeles que le pongan un nombre a sus equipos y que se hagan en lugares distintos del salón.

El tablero de juego tiene doce preguntas en total. Siéntase libre de diseñar más preguntas de acuerdo con las necesidades de sus estudiantes. Elija al azar un equipo para que escoja la primera pregunta que quieren responder (p. ej., contenido inapropiado o dañino por 10 puntos).

Si está desarrollando la actividad en su versión física (no digital), encuentre las preguntas correspondientes a cada casilla en la sección **Recursos para docentes 1.3.3.** | Jeopardy: riesgos en línea (preguntas y respuestas).

Lea en voz alta la pregunta y conceda quince segundos para que el equipo la responda. Si el equipo no la responde, los otros equipos tienen la opción de responder y obtener los puntos en juego. Si este es el caso, el equipo que primero levante la mano obtiene el derecho de responder la pregunta. El equipo que acierte la respuesta obtiene los puntos.

El equipo que acierta puede pedir otra pregunta (por ejemplo: adicción al internet por 20 puntos) y se repite el ciclo. Si ningún equipo acierta, lea la respuesta y elija a otro equipo al azar para comenzar la siguiente ronda.

El juego termina cuando se han resuelto todas las preguntas o cuando termine el tiempo que usted defina para la actividad.



### Actividad principal ¿EN EL LÍMITE O CRUZA LA LÍNEA?



En esta actividad sus estudiantes analizarán una serie de casos hipotéticos que corresponden con hechos cotidianos que ocurren en la navegación en la web.

Divida a sus estudiantes en grupos de cuatro personas. Entregue a cada grupo una copia de la **Hoja de trabajo 1.3.1.** ¿En el límite o cruza la línea? Explíqueles que, entre tanta información que se mueve por la web, a veces no sabemos distinguir cuál es segura y cuál puede representar un riesgo para nosotros/as o para otras personas y hasta puede ser ilegal.

Explique que en la hoja de trabajo entregada se presentan cinco escenarios hipotéticos. Su misión es definir para cada escenario si **ESTÁ EN EL LÍMITE** o si **CRUZA LA LÍNEA**. Explique ambas categorías basándose en la información que aparece en la hoja de trabajo.

Cuando definan una situación, como “en el límite”, deben pensar en dos escenarios en los que esta situación “cruzaría la línea”. Pida al grupo que escoja a una persona para que reporte sus respuestas al resto del salón al final del trabajo en grupos.

Pasado el tiempo de trabajo en grupos reúna a sus estudiantes en círculo. Aborde uno a uno los escenarios y pida a cada grupo en cada ronda que comparta su decisión: ¿Está en el límite o cruzó la línea? ¿Por qué?

Al terminar, facilite una conversación con sus estudiantes en la que aborde las siguientes preguntas:

- ¿De qué se dieron cuenta durante el desarrollo del ejercicio?
- ¿Existen otros riesgos en línea que conocen y que no abordamos en esta clase? ¿Cuáles?
- ¿Qué estrategias aplican ustedes para mitigar su exposición a alguno de los riesgos que hemos visto en la clase?



## Para terminar ¿CÓMO NAVEGAR LA WEB DE MANERA SEGURA?



Invite a los mismos grupos a diseñar una lista de tres criterios fundamentales a tener en cuenta para navegar los entornos digitales de manera segura: esto incluye estrategias para no entrar en páginas inadecuadas, proteger su información personal y disminuir el riesgo de que se vulnere. Asigne un tiempo máximo de diez minutos.

Terminado el tiempo reúna al grupo en círculo y pida que compartan los criterios que determinaron.

A medida que los grupos vayan socializando tome nota en el tablero. Si los criterios se repiten más de una vez, haga señales en el tablero para mostrar su recurrencia. Los criterios que se repiten serán indicio de que son acuerdos importantes para sus estudiantes a la hora de navegar los entornos digitales de manera segura.

Al finalizar puede pedir a uno de los grupos que cree una cartelera con las consideraciones más valiosas y puede pegarla en algún lugar visible del salón. Este será un insumo clave para la unidad de cierre de este programa: **contrato social digital**.

## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 1.3**.



## ¿Estás durmiendo suficiente?

Si buscas tener energía para hacer todo lo que quieres y cumplir con tus responsabilidades, es clave dormir bien. Y cuando hablamos de oormir bien, estamos hablando tanto de cantidad como de calidad del sueño. Mirar la pantalla de tu celular cuando estás en la cama antes de dormir, afecta de manera negativa tu sueño y por lo tanto, tu salud. Varios/as expertos/as recomiendan dormir entre 6 y 8 horas diarias y dejar de utilizar el teléfono celular o la pantalla del computador por lo menos una hora antes de irte a dormir. Si no estás teniendo un sueño de calidad, ¡ten cuidado! Dormir mal puede afectar a tu salud física y mental. Pregúntate si estás durmiendo lo suficiente y si no es así, piensa en qué debes hacer para lograrlo.





## Recursos para docentes 1.3.1. Riesgos de internet

¿Sabías que?	¿Qué puedes hacer?
<p>Al navegar en los ecosistemas digitales, podemos encontrarnos con contenido inapropiado, como violencia gráfica, pornografía o discursos de odio. Además, existe el riesgo de ser testigos de contenido que puede ser perjudicial para nuestra salud mental o emocional. A este contenido se le llama “inapropiado o dañino”.</p>	<p>Si el contenido que estás viendo te hace sentir inquieto/a, asustado/a, va en contra de lo que valoras en la vida o crees que puede hacerte daño, probablemente sea contenido inapropiado y no vale la pena que gastes tu tiempo viéndolo. ¡Usa tu criterio!</p>
<p>Personas malintencionadas crean artimañas y programas maliciosos para cometer todo tipo de crímenes, como el phishing (engañar a alguien para que entregue sus datos bancarios), ransomware (programas que secuestran toda la información de la computadora de la víctima, para luego extorsionar), entre otros. A esto se le conoce como “software malicioso y fraude”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si no te sientes confiado/a no compartas tu información personal con nadie.</li> <li>- Sé cauteloso/a con los correos electrónicos y los enlaces que recibes en estos. Pueden ser programas que buscan robar tus datos personales</li> <li>- Siempre descarga software de fuentes confiables</li> <li>- Utiliza contraseñas únicas y robustas para todas tus cuentas en línea. Considera usar un administrador de contraseñas.</li> <li>- Mantente informado/a sobre los diferentes tipos de estafas y engaños en línea que se están produciendo.</li> </ul>
<p>Al interactuar en línea, dejamos un rastro de datos personales. Este rastro también se conoce como nuestra “Huella Digital”. Existe el riesgo de que nuestra huella digital sea rastreada y recopilada por otras personas o por empresas, como anunciantes o analistas de datos, lo que puede comprometer nuestra privacidad. También existe el riesgo de que ocurran brechas de seguridad en los sistemas que almacenan nuestros datos, lo que podría llevar a la divulgación no autorizada de información sensible. La huella digital es permanente, es decir que lo que se publica queda almacenado en los servidores para siempre, es pública para quien sabe encontrarla y es publicable, es decir que cualquier persona que acceda a ella puede copiarla y difundirla por la red. Este riesgo está asociado a la “vulneración de tu información privada”.</p>	<p>Puedes protegerte de estas amenazas usando claves fuertes en todas tus cuentas. Una clave fuerte tiene las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiene 8 o más caracteres</li> <li>- Usa mayúsculas y minúsculas</li> <li>- Usa símbolos y números</li> </ul> <p>Otra estrategia es no usar la misma clave en más de una plataforma. De esta manera, si una clave es descubierta, solo estará vulnerable la plataforma asociada a ella. Por último, es importante no publicar información sensible en ninguna plataforma. Información sensible es toda aquella que no quieres que personas desconocidas tengan sobre ti, por ejemplo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La dirección de tu casa</li> <li>- Tu número de teléfono</li> <li>- El número de tu documento de identidad</li> <li>- La dirección de tu colegio</li> </ul>
<p>La adicción a Internet es un trastorno de salud mental que se manifiesta como un uso excesivo e incontrolable de Internet. Las personas con adicción a Internet pueden dedicar horas y horas a estar en línea, incluso cuando esto les causa problemas en su vida personal. La adicción a internet tiene algunos síntomas, como la sensación de ansiedad o irritabilidad cuando no se puede usar Internet, la necesidad de aumentar el tiempo de conexión para sentirse satisfecho/a, la priorización del uso de Internet sobre otras actividades importantes y el abandono de responsabilidades personales debido al tiempo que se gasta en línea.</p>	<p>Si crees que estás en riesgo de tener adicción a internet, o presentas síntomas que te indican que es así, pide ayuda a tus padres o a un adulto que te pueda ayudar a enfrentarla. Algunas cosas que puedes hacer para prevenir esta adicción son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Establece límites en el uso de Internet.</li> </ul> <p>Decide cuánto tiempo quieres pasar en línea cada día y apégate a ese límite. Puedes usar un temporizador o una aplicación para ayudarte a controlar el tiempo que pasas en línea.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Encuentra actividades que disfrutes y que no requieran que uses Internet. Esto podría incluir deportes, hobbies, pasar tiempo con amigos/as y familiares, o simplemente salir a caminar o a disfrutar de la naturaleza.</li> </ul>



### Recursos para docentes 1.3.2. Jeopardy Cuadrícula de juego

Contenido inapropiado o dañino	Software malicioso (Malware)	Vulneración de los datos privados	Adicción al internet
10	10	10	10
20	20	20	20
30	30	30	30



### Recursos para docentes 1.3.2. Jeopardy Preguntas

Puntos	Contenido inapropiado o dañino	Software malicioso (Malware)	Vulneración de los datos privados	Adicción al internet
10	Tres ejemplos de contenido inapropiado o dañino.	Dos ejemplos de software malicioso.	¿Qué es la vulneración de la información privada?	¿Qué es la adicción al internet?
20	¿Qué es el contenido inapropiado o dañino?	¿Qué es el software malicioso?	Tres ejemplos de información privada.	Dos síntomas de la adicción al internet.
30	Dos consecuencias de estar expuesta/o a contenido inapropiado o dañino.	Un ejemplo del uso de un software malicioso.	Tres estrategias para proteger tu información privada.	Tres estrategias para prevenir la adicción al internet.



## Recursos para docentes 1.3.2. Jeopardy

### Posibles respuestas

Puntos	Contenido inapropiado o dañino	Software malicioso (Malware)	Vulneración de los datos privados	Adicción al internet
10	Pornografía, discursos de odio, incitación a la violencia.	Virus, troyano, gusano, Ransomware.	Cuando alguien obtiene mis datos privados sin mi autorización para utilizarlos en contra de mi bienestar.	Es un trastorno de salud mental caracterizado por un uso excesivo de Internet que interfiere en la vida de la persona.
20	Es todo material percibido por un menor de edad que puede ser dañino para él/ella, al que accede de forma voluntaria o involuntaria. Son los estímulos que provocan un daño en el menor por las características de la información que contienen.	Cualquier programa o código malicioso que es dañino para los sistemas. El malware intenta invadir, dañar o deshabilitar dispositivos móviles y electrónicos asumiendo el control parcial de las operaciones de un dispositivo. La función del malware es robar, cifrar o borrar los datos almacenados en los computadores y móviles, secuestrar funciones básicas y espiar la actividad de los/as usuarias.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dirección de mi casa.</li> <li>2. Claves de mis redes sociales.</li> <li>3. Fotos de mi casa.</li> <li>4. Fotos íntimas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pasar demasiado tiempo en internet.</li> <li>2. Dejar de cumplir con obligaciones por estar en línea.</li> <li>3. Ansiedad por ingresar a internet.</li> <li>4. Mentir sobre el uso de internet para seguir usándolo.</li> <li>5. Trastornos en el sueño.</li> <li>6. Disminución del nivel de energía.</li> </ol>
30	Dos consecuencias de estar expuesta/o a contenido inapropiado o dañino.	Secuestrar información de la víctima, robar información personal.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Usar claves fuertes.</li> <li>2. No usar la misma clave en distintas cuentas.</li> <li>3. No publicar información sensible en redes sociales.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definir tiempos diarios de uso de internet.</li> <li>2. Buscar actividades rutinarias offline.</li> <li>3. No usar el teléfono en la cama.</li> <li>4. Definir una hora máxima en la noche para usar internet.</li> </ol>

## Lección 1.4

# BRECHA DIGITAL

Somos conscientes de nuestras condiciones de acceso a la información



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Entender los conceptos de “brecha digital” y “apropiación digital”.

**Grados 8 y 9:** Analizar cómo la brecha digital y la apropiación digital afectan la manera como se forman opiniones y se construyen visiones del mundo.

**Grados 10 y 11:** Relacionar la brecha y la apropiación digital con sus implicaciones y efectos sobre la democracia.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 1.4.**  
Brecha digital

**Presentación de apoyo 1.4.1.**  
Elecciones locales (parte A)

**Presentación de apoyo 1.4.2.**  
Elecciones locales (parte B)

### Introducción

Uno de los retos a los que nos enfrentamos para construir sociedades verdaderamente democráticas en el mundo occidental contemporáneo es lograr el acceso equitativo a la información y desarrollar en la población las capacidades necesarias para interpretarla. Muestra de este interés global son dos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), que varios países están integrando activamente en sus políticas de desarrollo: educación de calidad (objetivo 4) y reducción de las desigualdades (objetivo 10).

Naturalmente, la implementación de las tecnologías de la información (TIC) ocurre a distintas velocidades en diferentes países, y en cada uno también con diferencias entre áreas urbanas y rurales, yendo en las últimas a una velocidad mucho menor. Esta diferencia va construyendo lo que conocemos como “brecha digital”, que puede ser definida como “la diferencia socioeconómica entre aquellas comunidades que tienen accesibilidad a las TIC y aquellas que no, y también [...] las diferencias que hay entre grupos según su capacidad para utilizar las TIC de forma eficaz, debido a los distintos niveles de alfabetización y capacidad tecnológica”.

El acceso equitativo a la información desempeña un papel fundamental en el desarrollo de la participación democrática informada. Cuando las personas pueden acceder a una amplia gama de información y saben cómo interpretarla, están mejor preparadas para tomar decisiones informadas y participar activamente en los asuntos públicos. La libre circulación de información y la alfabetización se convierte entonces en la base para construir una sociedad más justa y equitativa.

En el desarrollo de esta lección, exploraremos cómo el acceso a la información influye en la manera en que entendemos el mundo, y cómo afecta la forma en que tomamos decisiones, tanto a nivel individual como colectivo. Tomando conciencia de esta importancia podremos aportar a la construcción de una sociedad más informada y participativa, donde cada voz pueda ser escuchada y contribuya al progreso común.

## Conceptos clave

- **Brecha digital:** se refiere a “la diferencia socioeconómica entre aquellas comunidades que tienen accesibilidad a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y aquellas que no, y también [...] las diferencias que hay entre grupos según su capacidad para utilizar las TIC de forma eficaz, debido a los distintos niveles de alfabetización y capacidad tecnológica”.

- **Apropiación digital:** se refiere a las habilidades y el conocimiento necesarios para utilizar las tecnologías digitales y las herramientas virtuales o en línea disponibles para satisfacer necesidades cotidianas de entretenimiento, información, educación, procesos, etc. Se refiere también al desarrollo de capacidades para navegar, buscar y evaluar la información que se encuentra en los entornos digitales.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿La calidad y diversidad de información que consumimos tiene un impacto en las decisiones que tomamos?

#### Complementarias

¿Qué significan los términos “brecha digital” y “apropiación digital”?

¿Cuáles son los efectos de la brecha digital para la sociedad?



### Materiales necesarios

- Tablero y marcador borrable.
- Cinta de enmascarar.
- Cuerdas o lanas para atar manos.
- Bufandas o trozos de tela para tapar los ojos.
- Bolígrafos y post-it.



## Para empezar NO VEO, NO TOCO, NO HABLO



Esta actividad inicial busca despertar conciencia en sus estudiantes sobre la importancia de tener acceso a la información, y desarrollar capacidades y habilidades para hacer uso de ella.

Puede realizar esta actividad en el salón de clases o al aire libre. Pida a sus estudiantes que formen **grupos de tres personas**, en donde cada una tendrá asignada una letra (A, B o C). Luego explíqueles que quienes son A representarán a una persona que no habla, quienes son B representarán a una persona que no puede usar sus brazos y quienes son C representarán a una persona que no puede ver.

Para apropiar mejor el rol, pídale a las personas A que se pongan cinta de enmascarar sobre sus bocas, a quienes son B que aten sus brazos a sus espaldas, y a las personas C que se pongan un trozo de tela sobre los ojos.

Una vez todos/as estén listos/as y en su rol, invite a todas las personas A (que no hablan) a salir del salón. Entregue a cada una un bolígrafo y tres post-it y dé la siguiente instrucción:

“Utilizando únicamente señas, deben pedirle a la persona que no pueden usar sus brazos (B) que dé la siguiente instrucción a la persona que no puede ver (C): escribir en cada post-it el nombre de cada uno de los integrantes del grupo y luego debe pegarlo en el pecho de cada una de las personas”.

Vuelva con el grupo de personas **que no hablan** al salón y de una señal para que comiencen su misión. Cuando el primer grupo logre el objetivo o cuando considere que ha pasado suficiente tiempo, termine la actividad y permita que todas las personas se quiten sus implementos.

Reúna al grupo en círculo y facilite una conversación alrededor de las siguientes preguntas:

- **¿Cómo se sintieron durante la actividad?**
- **¿Qué tan fácil o difícil fue lograr el objetivo de la actividad bajo las condiciones que tenían para lograrlo? ¿Por qué?**

Comparta con el grupo el concepto de “brecha digital” y explique que estas brechas tienen un gran impacto en la capacidad que tienen las personas de distintos lugares para participar plenamente en las decisiones que moldean su futuro. Entre menos acceso a la información y menor capacidad para entenderla e interpretarla, es menor la posibilidad de que tengan incidencia en la toma de decisiones. Por ejemplo, algunos/as políticos/as y personas influyentes se aprovechan de la brecha digital en el acceso a la información de las personas para manipularlas y hacerlas apoyar su agendas personales, aunque estas no siempre velen por los intereses de la comunidad. Acortar la brecha digital es fundamental para construir comunidades que tengan la capacidad de influir en sus propios futuros y de tomar decisiones que protejan su bienestar.



## Actividad principal CAMPAÑAS ELECTORALES LOCALES



En esta actividad sus estudiantes evidenciarán los efectos de la brecha digital en la toma de decisiones informadas, usando como ejemplo un contexto electoral local.

Divida a sus estudiantes en dos grupos. Si su clase es de 40 estudiantes, entonces puede dividirlo en cuatro grupos.

Entregue a uno (o a la mitad) de los grupos la presentación “A” y al otro grupo la presentación “B”. No brinde información que dé pistas a sus estudiantes sobre la naturaleza de ambas presentaciones (son distintas). Sus estudiantes deben pensar que las presentaciones que les fueron entregadas son iguales.

Conceda algunos minutos para que cada grupo revise la información que aparece en las presentaciones.

Terminado el tiempo pida a todos/as sus estudiantes que en un trozo de papel escriban el nombre de la candidata que elegirían para el cargo público y el nombre de su grupo. Recuérdeles que el voto es secreto. Entregue una bolsa distinta por cada grupo para recoger los votos de manera diferenciada.

Pida a un/a representante de cada grupo que cuente los votos de cada candidata y le entregue los resultados. Al finalizar este proceso usted tendrá información sobre qué candidata ganó en cada grupo.

Es probable que los grupos que recibieron la presentación “A”, voten por la candidata “A” (Ana Oviedo), mientras que los grupos que recibieron la presentación “B”, voten por la candidata “B” (Sofía Ramírez). Esto se debe a que la información de ambas presentaciones está sesgada para favorecer a cada una de las candidatas respectivamente.

Comparta los resultados de las votaciones y pida a algunos/as estudiantes que compartan las razones por las que votaron por sus candidatas. Permita que hablen personas que votaron por diferentes candidatas.



## Para terminar CONSOLIDACIÓN



Para cerrar la clase explique a sus estudiantes que en el ejercicio anterior había dos grupos de presentaciones con información sesgada y cada una favorecía a una de las candidatas.

Pregunte a sus estudiantes:

- **¿Qué relación creen que tiene este ejercicio con lo que hemos aprendido sobre la brecha digital?**



Use las respuestas de sus estudiantes para ofrecer las siguientes **ideas fuerza** para culminar la lección.

- En general quienes tienen un menor acceso a la información son más vulnerables y pueden ser fácilmente manipulables a la hora de tomar decisiones, puesto que –bien sea por falta de conectividad o de apropiación digital– tienen mayores dificultades para buscar información veraz que les permita contrastar con la que reciben.
- Quienes tienen menor acceso a la información tienen menor acceso a la diversidad de la información disponible en línea. Es decir, se encuentran excluidos de debates que puedan alimentar su pensamiento con diversidad de posturas. Para tomar una decisión informada es fundamental contrastar la información.
- Además del ámbito político, ¿en qué otros aspectos podemos ver el impacto de la brecha digital en nuestra comunidad? La calidad y variedad de la información que recibimos en los distintos medios de comunicación, incluidas las redes sociales, la música y otros, impacta la forma en que pensamos de nosotros/as, lo que queremos hacer con nuestras vidas, lo que pensamos de otros grupos sociales, etc.

Termine la lección invitando a sus estudiantes a que busquen activamente ampliar sus fuentes de información para conocer el mundo desde su abundancia y diversidad; esto les permitirá ampliar sus posibilidades y entender su comunidad de una forma más crítica y proactiva.

## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 1.4**.



### ¿Realmente quieres ver eso?

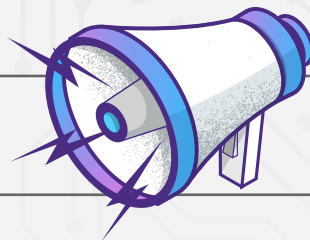
¿Te ha pasado que mientras revisas tus redes sociales encuentras publicaciones que te hacen sentir incómodo/a por su contenido violento o inapropiado? ¿Sabías que este tipo de contenido puede afectar tu salud mental? Pero no estás obligado/a a ver contenido que te hace daño; recuerda que siempre puedes elegir quién publica en tus redes. ¿Cómo lograr esto? Revisa tus redes sociales periódicamente (una vez cada mes puede ser buen tiempo) buscando si estás siguiendo a personas u organizaciones que estén publicando contenidos que te ponga inquieto/a o directamente te hagan sentir mal. Elimina, bloquea y reporta (si lo ves necesario) las cuentas que no quieras tener en tu red de contactos.



## Módulo 2

# INFORMACIÓN Y MEDIOS

- 2.1 Productores de contenido
- 2.2 Tipos de contenido





## Módulo 2

# INFORMACIÓN Y MEDIOS

Donde hay vida hay información: nuestro ADN contiene información heredada que nos permitió desarrollarnos. Antes de la invención de la escritura, la información era transmitida por vía oral o registrada en pictogramas en paredes con tinturas naturales. En el 3000 a.C., con la invención de la escritura, la información pasó a registrarse sobre superficies y esta podía ser posteriormente revisada, actualizada o analizada. Avanzó la historia y la humanidad continuó produciendo y circulando información mediante diferentes canales: aves mensajeras, cartas, rollos, vestidos, imprenta, etc.

El intercambio de información es un fenómeno esencial para la vida, y si enfocamos la atención en la democracia, es central para la vida ciudadana. En su significado más básico la información es un conjunto de datos que construyen un mensaje, pero allí no termina el viaje: la información tiene el poder de cambiar los conocimientos de los individuos y también sus actitudes, opiniones, decisiones y comportamientos.

El flujo de información tiene un alto impacto en las economías, las culturas y las instituciones de una sociedad. Es por eso que la reflexión y el trabajo pedagógico alrededor de la información, sus características y efectos más relevantes son necesarias para convertir estudiantes en ciudadanos y ciudadanas que se desenvuelvan de manera ética y con sentido crítico en los entornos digitales.

El último siglo ha traído consigo una avalancha de información producida, almacenada y transmitida en computadores y redes digitales. No solo es posible almacenar y consultar grandes cantidades de datos, sino que estar en medio de una gran avalancha de información es un fenómeno que experimentamos constantemente en los entornos digitales. Tener las herramientas y las capacidades para navegar de manera crítica y consciente entre la abundancia de información en línea es uno de los retos más importantes de las y los ciudadanos digitales.

Ejercer responsablemente la ciudadanía implica desarrollar habilidades para identificar quiénes producen información en línea y los tipos de contenido que producen. Por ello, en este módulo disponemos la lección 2.1. para que docentes y estudiantes reflexionen acerca de sus experiencias en línea, y especialmente de quién produce la información que consumen y cuáles son sus características. A partir de allí construimos la lección 2.2. dedicada a brindar herramientas para clasificar y comprender diferentes tipos de contenido producidos y compartidos en los entornos digitales.

En este módulo intercambiamos algunos radares, brújulas y cartas náuticas para que nos equipemos en el ejercicio ciudadano de navegar críticamente en los entornos digitales. Los conceptos son herramientas que nos ayudan a comprender de formas diversas el mundo e incluso a cambiar nuestras actitudes y acciones. En virtud de ello, conceptos como hecho, opinión, agentes productores de información y canales de comunicación son algunos de los instrumentos que también entregamos en esta lección. ¡Vamos a navegar!

## Lección 2.1

# PRODUCTORES DE CONTENIDO

Sabemos quién crea la información a la que accedemos en línea



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Identificar los agentes que producen contenido informativo en línea.

**Grados 8 y 9:** Dar cuenta de la evolución de los medios de comunicación en la historia.

**Grados 10 y 11:** Contrastar los diferentes actores que producen y difunden información en entornos digitales.

### Recursos disponibles



#### Presentación de apoyo 2.1.

Quién produce la información en línea



#### Video explicativo

“¿Cómo han evolucionado los medios de comunicación?”



#### Gamificación

“Une las palabras”



#### Hoja de trabajo 2.1.1.

Une las parejas

#### Hoja de trabajo 2.1.2.

Carrera de Observación



#### Recurso para docentes 2.1.

Texto - ¿Cómo han evolucionado los medios de comunicación?

### Introducción

Una característica esencial del ejercicio de la ciudadanía en línea es la capacidad de experimentar o transitar los contenidos y experiencias digitales de forma consciente y crítica. Lo anterior implica dialogar y reflexionar alrededor de preguntas como ¿qué estamos consumiendo o experimentando en línea?, ¿dónde lo hacemos?, ¿cuáles son las características de esos lugares o canales?, ¿quién está creando el contenido?, ¿cuáles son sus intenciones?, ¿cuáles son los efectos de esa experiencia en mí y mi entorno?.

Asignar nombres o clasificar los agentes que producen información en línea es esencial para navegar conscientemente por los contenidos de nuestros entornos digitales. Por eso comenzamos esta lección hablando de medios y canales de comunicación, cuáles son tradicionales y análogos, en qué se diferencian de los digitales y los inmersivos, y cuáles son sus características comunes y diferenciales. Abordamos con especial énfasis quién produce y difunde contenido con información en línea: prensa y radio digital, streamers, influenciadores/as y usuarios/as de redes sociales, entre otros.

Es importante tener en cuenta que, como un conjunto de datos que fluye entre ciudadanos/as digitales, la información está en todos los espacios donde haya un mensaje. La información no solo está en la escuela, en los medios de comunicación tradicionales o en el ejercicio periodístico, también la encontramos en las nuevas formas de comunicación: transmisiones en vivo de influenciadores/as, experiencias inmersivas o simplemente usuarios/as de redes sociales.

Como ciudadanos y ciudadanas digitales debemos desarrollar y fortalecer nuestras habilidades y dotarnos de herramientas para navegar con un sentido crítico y analítico el torrente constante de información que recibimos. Entonces, empecemos por lo básico: ¿de dónde proviene la información?, ¿quién la puede generar?, y ¿cómo puedo identificar quién la produce y la difunde?

## Conceptos clave

- **Información:** es el conjunto de datos que construyen un mensaje dirigido a personas o sistemas con el propósito de dar cuenta de algo, adquirir conocimientos, comprender o influenciar las opiniones y los comportamientos de los individuos; además, puede afectar el relacionamiento entre ellos.
- **Fuente de información:** es la entidad, persona, organización o medio de comunicación que provee, crea y difunde información sobre un tema.
- **En línea:** quiere decir que se encuentra activo, disponible y/o se realiza en conexión a Internet. Puede ser más conocido su anglicismo “online”.
- **Streamer:** Realizador/a de transmisiones, generalmente en directo o en vivo, aunque puede ejecutarlas en diferido en entornos digitales. Entre los contenidos más difundidos por un/a streamer se encuentran comentarios y tutoriales de videojuegos, respuestas a preguntas, lectura de consejos y transmisión de aspectos de la vida cotidiana. Las principales plataformas digitales que permiten realizar estas transmisiones en vivo son Twitch, Kick, YouTube e Instagram.
- **Influenciador/a:** creador/a de contenido que cuenta con un significativo número de seguidores en sus redes sociales debido al tipo de contenido que crea basado en sus conocimientos, opiniones, estilo de vida o personalidad. Ejerce una gran influencia en el comportamiento, las decisiones y las opiniones de su audiencia en las redes sociales.
- **Medios de comunicación:** canales mediante los cuales se lleva a cabo el proceso de comunicación transmitiendo datos, mensajes e información a la ciudadanía. Usualmente se usa este concepto para referirse a los medios que generan y difunden contenidos periodísticos (radio, periódicos, noticieros), aunque en estricto sentido los medios de comunicación abarcan un amplio rango de canales para transmitir información.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Quiénes producen información en línea?

#### Complementarias

- ¿Cuáles son las características de quienes producen información en línea?
- ¿Cómo han evolucionado los medios de comunicación a través de la historia?



### Materiales necesarios





- Computador, proyector o televisor.
- Copias de la **Hoja de Trabajo 2.1.1** | Une las parejas.
- **Hoja de Trabajo 2.1.2** | Carrera de observación impresa (o fotocopiada) y recortada.




Para empezar  
**¡UNE LAS  
PAREJAS!**



El propósito de esta actividad es sumergir a sus estudiantes en los conceptos clave de esta lección. Para ello:

- 
 Projete en clase el video “¿Cómo han evolucionado los medios de comunicación?”. <https://bit.ly/3PaV8Xi>
- 
 Asigne como tarea preparatoria a la clase ver en sus hogares el video “¿Cómo han evolucionado los medios de comunicación?”.
- 
 Pida a las y los estudiantes leer en voz alta el texto ¿Cómo han evolucionado los medios de comunicación? que encuentra al final de esta lección en el recurso 2.1.1.
- 
 Si la clase lo considera importante, el video se puede reproducir una vez más. Así sus estudiantes pueden prolongar el ejercicio reflexivo sobre el contenido presentado.

Si cuenta con la posibilidad, tome tantas copias como estudiantes de la **Hoja de trabajo 2.1.1**. Si no, pídale que reproduzcan en sus cuadernos las dos actividades que aparecen en dicha hoja de trabajo. A continuación, pídale completar la actividad de inicio con base en la información del video. Explique que deben unir la columna de la izquierda, que son **canales, medios de comunicación o productores(as) de información** con los **ejemplos** que le corresponden en la derecha.

- 
 Si sus estudiantes cuentan con las condiciones para realizar la actividad en línea, pueden desarrollarla en la herramienta de gamificación “Une las palabras”.

Medios de comunicación tradicionales	Prensa, radio y televisión análoga
Canales de comunicación digital	Redes sociales y web
Canales de comunicación inmersiva	Influencers, periodistas, usuarias(os), streamers, gamers...
Productoras(es) de información	Juegos en línea y realidad aumentada

Pida a cuatro estudiantes exponer una de las respuestas en la actividad y por qué decidieron unir dichas parejas. Invite al resto de estudiantes a dar ejemplos de cada una de las categorías preguntando, por ejemplo, ¿qué canales de comunicación inmersiva conocen o usan? ¿siguen a algunos/as streamers o influencers? Si sí, ¿sobre qué temas les gusta encontrar información? Exponga el porqué de cada respuesta correcta intercalándolas con las exposiciones de sus estudiantes.



A continuación encontrará algunas **ideas fuerza** que le brindarán información para explicar a sus estudiantes las parejas correctas:

### **Medios de comunicación tradicionales**

**[Respuesta correcta: prensa, radio y televisión análoga]**

- Prensa, radio y televisión análogas son algunos de los medios de comunicación tradicionales más conocidos. Sin embargo, hoy en día estos medios han migrado al mundo digital.
- Los periódicos, revistas y otros impresos se han transformado parcial o totalmente en plataformas digitales y encontramos constantemente su contenido en versiones en línea. Por ejemplo, periódicos de amplio renombre en el país como El Tiempo y El Espectador existían antes del Internet en su versión impresa; hoy también los encontramos en su versión digital, alojados en su página web y en redes sociales.
- La radio y la televisión también hacen presencia en el mundo digital, transmiten o retransmiten en sitios web, aplicaciones móviles y redes sociales.

### **Canales de comunicación digital**

**[Respuesta correcta: redes sociales y páginas web]**

- No solo las redes sociales y las plataformas web son canales de comunicación digital, pero son dos de los más conocidos; además existen múltiples diferencias entre comunicación digital y comunicación tradicional.
- La comunicación tradicional se transmite en medios físicos o análogos, ya sea impresos, en comunicación frente a frente o con señales continuas de audio o video.
- Por otro lado, la comunicación digital no trabaja con señales continuas, sino que se presenta en medios electrónicos, suele ser más rápida y tiene una gama muy amplia de formatos.
- Si bien los canales de comunicación inmersiva son digitales, tienen una capacidad más alta para crear experiencias sensoriales, de participación activa, realidades virtuales y aumentadas.

### **Productores de información**

**[Respuesta correcta: influencers, periodistas, usuarios/as, streamers, gamers]**

- Dentro de la clasificación de productores de información podemos identificar influenciadores/as, periodistas, streamers, usuarias/os y otros.
- Si bien las redes sociales o los medios de comunicación, tanto análogos como digitales, son canales donde fluye información, es importante reconocer cada uno de los agentes (personas o agrupaciones) que producen y difunden la información.
- Al identificar una persona o agrupación como agente que crea contenido podemos preguntarnos: ¿cuál es la intención de su contenido y el mensaje que transmite?: ¿entretener, opinar, informar, vender? ¿Sus mensajes son objetivos e imparciales?: ¿responden a intereses económicos o políticos? Hacernos estas preguntas nos permite tener una mirada crítica sobre sus contenidos.

### **Canales de comunicación inmersiva**

**[Respuesta correcta: juegos en línea y realidad inmersiva]**

- Algunos canales de comunicación inmersiva son los juegos en línea y las experiencias de realidad aumentada. Allí las/os usuarias/os comparten escenarios, diálogos y sensaciones cargadas de información que está en circulación y transformación entre usuarias y usuarios.
- Ciertas herramientas de esta comunicación son las transmisiones en vivo en 360 grados, o las interfaces hápticas que permiten experimentar sensaciones táctiles en entornos virtuales a través de guantes o trajes.



## Actividad principal CARRERA DE OBSERVACIÓN



Fotocopie, recorte y pegue las imágenes de la **hoja de trabajo 2.1.2.** en las paredes del salón de clase o, si le es posible, en las paredes de los espacios comunes de la institución (el patio de recreo, el pasillo, la cancha). Pida a sus estudiantes encontrar las diez imágenes e identificar quién realizó cada contenido que ven en la imagen. En la **Hoja de trabajo 2.1.1,** actividad “Carrera de observación” escribirán frente a cada número una de las opciones que encuentran en la parte superior de la tabla que está numerada del 1 al 10. Para cada imagen sus estudiantes se deben preguntar ¿quién de estas opciones creó el contenido que estoy viendo? Indique que es posible que en el juego se repita más de una vez uno de esos creadores de contenido.

Al terminar el ejercicio invite a sus estudiantes de nuevo al aula o a sus sillas y revise con ellos/as las respuestas correctas; en un ejercicio de auto-evaluación permita que cada uno/a identifique cuáles acertó y cuáles no. Si desea dinamizar esta actividad, puede pedir a sus estudiantes que intercambien su cuaderno u hoja de trabajo con un/a compañero/a para hacer una revisión cruzada. En este paso aún no es momento para ahondar en las razones que hacen correctas o incorrectas las respuestas.



## Para terminar REVISIÓN DE RESULTADOS





Tras la revisión individual o cruzada analice una a una las imágenes de la carrera de observación en grupo. Inicie con la número 1 hasta llegar a la 10. Para cada una de ellas propicie un espacio de diálogo grupal en donde sean algunos de sus estudiantes quienes expongan qué respondieron y por qué decidieron responder así para cada una de las imágenes.



Permita que sean sus estudiantes quienes llenen de contenido esta actividad de cierre. Por sus experiencias generacionales, ellas/os pueden tener más ejemplos sobre qué son y qué hacen los streamers, gamers, influenciadores/as y hasta usuarios. Profe, en esta sección su tarea principal no es la transferencia de contenidos, sino facilitar la discusión para aportar al desarrollo de habilidades en categorización, definición y contraste en sus estudiantes.

A continuación encuentre las respuestas de algunas preguntas que sirven para profundizar y las ideas fuerza:

Productor del contenido	Imágenes	Preguntas orientadoras	Ideas Fuerza
Inteligencia Artificial	1 y 4	<p>¿Qué es para ustedes la inteligencia artificial (IA)?</p> <p>¿Han visto ejemplos de imágenes creadas por herramientas de IA?</p> <p>¿Qué harían ustedes para saber si una imagen es real o si es generada por IA?</p>	<div data-bbox="1134 491 1230 587" style="text-align: center;">  </div> <p>Algunas claves para identificar si una imagen o contenido audiovisual fue creado por herramientas de inteligencia artificial consisten en realizar una búsqueda inversa de la imagen/video en Google, y si los resultados solo remiten a redes sociales es muy posible que sea generada por IA.</p> <p>Los/as expertos/as recomiendan observar con detenimiento los ojos, lóbulos de orejas, manos o dedos de la imagen o video, dado que el contenido multimedia generado por IA suele presentar algunas deformidades o expresiones corporales fuera de los comunes (por ejemplo: seis dedos en una mano).</p> <p>Sin embargo, esta es una invitación al aprendizaje para toda la vida: dada la rápida velocidad con que se están perfeccionando las herramientas de inteligencia artificial, es necesario mantener una disposición a aprender sobre nuevas herramientas que probablemente se creen con el propósito de identificar contenidos (imágenes, video, texto) generados por IA.</p> <div data-bbox="1134 1517 1230 1613" style="text-align: center;">  </div> <p>Profundice más sobre este tema en el módulo 6 Inteligencia Artificial.</p>

Productor del contenido	Imágenes	Preguntas orientadoras	Ideas Fuerza
Jugador/a en línea (gamer)	2	<p>¿Qué es un/a jugador/a en línea?</p> <p>¿Cómo son los/as jugadores/as en línea?</p> <p>¿Es un streamer?</p> <p>¿Por qué sí o por qué no es un streamer?</p>	<p>Un/a jugador/a en línea o gamer es una persona que participa en un juego en un entorno virtual, ya sea a través de consolas de videojuegos, computadoras o dispositivos móviles, y puede interactuar con otros/as jugadores/as alrededor del mundo a través de plataformas disponibles para ello, como Roblox.</p> <p>Quien juega en línea puede formar parte de comunidades virtuales, intercambiar estrategias o hablar de los temas de su interés en plataformas como Discord, Reddit o Twitch, si se trata de jugadores en línea que a su vez hacen transmisión en vivo de sus juegos.</p> <p>Alguien que juegue en línea no es necesariamente un/a streamer porque no siempre transmite su juego para ser visto por personas que no están jugando.</p> <div data-bbox="1155 1098 1248 1193" style="text-align: center;">  </div> <p>Profundice más sobre este tema en la lección 7.1. Comunidades en línea.</p>
Usuarios/as de redes sociales	3 y 5	<p>¿Qué es para ustedes un/a usuario/a de redes sociales?</p> <p>¿Por qué fue producido por usuarios/as?</p> <p>¿Por qué no es una creación de prensa digital?</p>	<p>Los/as usuarios/as de redes sociales son quienes (humanos o no humanos) crean y/o difunden contenidos en sus perfiles de redes sociales. A diferencia de los/as influenciadores/as, usualmente no tienen un gran número de seguidores.</p> <p>La imagen 5 contiene un titular de prensa digital, pero al estar dentro de la publicación de un usuario junto a su opinión, se transforma en contenido comentado y difundido por este.</p>



Productor del contenido	Imágenes	Preguntas orientadoras	Ideas Fuerza
Prensa digital	6 y 7	<p>¿Por qué fue producido por prensa digital?</p> <p>¿Cuáles son las características de estos contenidos?</p>	<p>Las y los periodistas son quienes se encuentran detrás de los contenidos producidos por la prensa (sea física o digital). Los periodistas deben respetar unos estándares establecidos para garantizar la veracidad y objetividad de la información que presentan.</p> <p>Se puede identificar el contenido producido por prensa digital cuando sea publicado desde sus cuentas o portales oficiales.</p> <p>Si no conoce el medio de comunicación puede hacer una búsqueda de éste en Wikipedia para obtener información sobre el tipo de medio de comunicación, el número de su audiencia, la fecha de fundación, e incluso si responde a intereses de algún grupo político o económico.</p> <div data-bbox="1145 902 1238 995" style="text-align: center;">  </div> <p>Profundice más sobre este tema en las lecciones 3.1. Perspectivas y opiniones y en 5.1. Verificación de fuentes.</p>
Streamers	8 y 10	<p>¿Qué es un o una streamer?</p> <p>¿Qué hace?</p> <p>¿Cómo se ve?</p> <p>¿Le pagan por su trabajo?</p>	<p>Los streamers son realizadores/as de transmisiones generalmente en directo o en vivo, aunque puede ejecutarlas en diferido en entornos digitales. Entre los contenidos más difundidos por un o una streamer están los comentarios y tutoriales de videojuegos, las respuestas a las preguntas formuladas, la lectura de consejos y la transmisión de su vida cotidiana.</p> <p>Suelen tener un gran número de seguidores, y por tanto pueden ejercer influencia en las acciones, las opiniones o las actitudes de sus espectadores(as).</p> <p>Los streamers e influenciadores dicen lo que piensan en sus canales, sin que un tercero realice una verificación de la información que producen o generan.</p> <p>Las características y la definición de las y los streamers puede cambiar con el paso del tiempo, así como los contenidos que realizan.</p> <p>Es importante recordar que un rasgo esencial de los entornos digitales es su constante y rápida transformación.</p>

Productor del contenido	Imágenes	Preguntas orientadoras	Ideas Fuerza
Influenciador/a	9	<p>¿Qué es un/a influenciador/a?</p> <p>¿Qué hace?</p> <p>¿Le pagan por su trabajo?</p> <p>¿Quién le puede pagar por su trabajo?</p>	<p>Los y las influenciadoras suelen tener una cantidad significativa de seguidores/as en sus redes sociales.</p> <p>Sus contenidos pueden ejercer gran influencia en el comportamiento, las decisiones y las opiniones de su audiencia en las redes sociales, por ejemplo, en las compras, e incluso en asuntos políticos y sociales.</p> <p>Generan contenido en torno a múltiples temas: belleza, deportes, estilo de vida, política, viajes, tecnología, música, entre otros.</p> <p>A diferencia de los/as periodistas, el contenido que generan los/as influenciadores/as no es revisado por un comité que verifique la veracidad u objetividad de la información que presentan.</p>



Tras la revisión de los distintos actores que hoy en día producen contenidos en los entornos digitales, puede concluir la clase con la siguiente reflexión:

- Reconocemos que hoy en día estamos expuestos a muchos tipos de contenidos producidos por distintos tipos de personas con intereses diversos. No se trata de dejar de ver los contenidos generados por influenciadores/as o streamers, sino de tomar conciencia respecto de quiénes son, qué hacen, cuál es la información que están transmitiendo y analizar el mensaje que quieren transmitir. ¿Es un mensaje positivo o negativo? ¿Tiene alguna intención?

- En esta era digital es fundamental asumir una actitud crítica frente a todos los tipos de productores de información y contenidos –desde usuarios hasta contenidos generados por IA–, puesto que pueden promover intereses políticos o comerciales, desinformar o tener sesgos personales que distorsionan nuestra propia visión del mundo.

## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora 2.1**.



### Recurso para docentes 2.1. ¿Cómo han evolucionado los medios de comunicación?

Sabemos que antiguamente algunas noticias o sucesos de la vida pública se difundían en papiros, piedra o madera. Muchos siglos después nació la imprenta. Llegó la sociedad industrial y con ella la prensa escrita: periódicos, revistas, carteles... Años más tarde surgieron en la escena la radio y la televisión. En su versión tradicional estos tres medios suelen decidir qué información compartir de acuerdo con los intereses de sus propietarios o de su comité editorial de manera unidireccional, es decir, desde la prensa, la radio y la televisión hacia las y los espectadores.

Como es lógico, en los últimos cien años los medios se han transformado, pasando de plataformas tradicionales a canales digitales, redes sociales y al mundo inmersivo. Con los medios digitales llegó el contenido por demanda, lo que permite encontrar información puntual sobre aquello que queremos saber o hacer. Aun así, la decisión sobre qué información recibimos no es solo personal. Las compañías de los medios digitales y las redes sociales más conocidas determinan la información que recibimos. Sus modelos de negocio generalmente buscan mantenerte en línea el mayor tiempo posible, mostrándote publicidad tanto comercial como política, y ofreciéndote contenidos y actividades que te enganchan, haciéndote sentir emociones muy fuertes.

Además, los medios inmersivos han aparecido en el mapa, con contenidos de información interactivos, vidas virtuales en entornos en línea, realidad aumentada y dispositivos hápticos. Estos medios suelen saltarse el scrolling de las redes sociales usadas hoy por generaciones de adultos, y requieren una participación más activa de los y las usuarias al momento de compartir información.

Hoy convivimos con un gran torrente por donde fluye muchísima información: redes sociales, prensa digital, juegos en línea, televisión digital. Y una gran cantidad de productores y productoras de información: influencers, streamers, usuarias/os, periodistas, gamers. Además del contenido creado por la inteligencia artificial.

Al estar frente a cualquier tipo de contenido informativo deberíamos preguntarnos: ¿Quién genera la información que estoy consumiendo?, ¿cuáles son los intereses de quien está creando o difundiendo esa información?, ¿cómo me afecta esa información a mí y a mi comunidad.

## Lección 2.2

# TIPOS DE CONTENIDO

Sabemos cómo clasificar los contenidos de nuestros mundos digitales



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Nombrar diferentes tipos de contenidos y plataformas visitadas en línea.

**Grados 8 y 9:** Contrastar afirmaciones basadas en opiniones y afirmaciones que describen hechos.

**Grados 10 y 11:** Valorar la importancia de diferenciar entre afirmaciones basadas en opiniones y basadas en hechos.

### Recursos disponibles



#### Presentación de apoyo 2.2.

Entendiendo los tipos de contenidos



#### Gamificación

¿Hecho u opinión?



#### Recurso para docentes 2.2.

Hoja de respuestas a actividad principal (¿Hecho u opinión?)



#### Hoja de trabajo 2.2.1.

Actividad Principal - ¿Hecho u opinión?

#### Hoja de trabajo 2.2.2.

Para complementar - ¿Hecho u opinión? Edición géneros periodísticos

### Introducción

Cuando navegamos por el torrente de información en línea podemos clasificar los contenidos en muchísimas categorías: periodísticos, políticos, de entretenimiento, de investigación, publicidad, etc. Sin embargo, adoptar los conceptos de hecho y opinión como herramientas de clasificación es un inicio recomendado, pues permite desarrollar otras habilidades centrales de la ciudadanía digital como la verificación o la revisión crítica de contenidos.

Por un lado, identificar contenidos que exponen hechos nos permite saber si podemos rastrear y determinar si los datos presentados son verdaderos, falsos o engañosos; es decir, podemos verificar la información. Por otro lado, identificar que un contenido está basado en juicios u opiniones fortalece nuestras habilidades de pensamiento crítico y analítico, a la vez que nos invita a conocer los argumentos y experiencias particulares que sustentan un rango amplio de opiniones sobre un mismo tema.

En esta lección los y las estudiantes aprenderán a distinguir cuándo se encuentran ante contenidos basados en hechos y contenidos basados en opiniones. Mediante afirmaciones que podrían encontrar en línea aprenderán los conceptos de hecho y opinión. ¡Vamos a reflexionar! ¿Cómo y para qué clasificar los contenidos digitales que encontramos?

## Conceptos clave

- **Opinión:** se refiere a un punto de vista, valoración o interpretación personal sobre un tema que no puede basarse en hechos objetivos. Las opiniones se construyen con base en distintos factores: el contexto, las amistades, el territorio, las identidades, las creencias, las experiencias de vida, etcétera. Al variar los contextos varían las opiniones, no es incorrecto opinar diferente entre personas, el reto es escuchar y comprender las distintas opiniones.
- **Hecho:** se refiere a un evento, idea, situación o acontecimiento que puede ser comprobado como verdadero o falso. La descripción de un hecho puede pasar por un proceso de verificación que permite clasificarlo como información cuestionable, verdadera, falsa, malintencionada o engañosa, entre otras.
- **Juicio de valor:** se trata de una evaluación sobre una cosa, persona o situación. Estos juicios hablan de la importancia, la calidad o el valor de aquello a lo que se están refiriendo y suelen asociarse estrechamente con los valores, personalidades y contextos de cada persona que los expresa.
- **Géneros periodísticos:** se trata de las diferentes maneras en que es presentada la información por parte de los medios de comunicación, entre ellas la noticia, el reportaje, la entrevista, la columna de opinión y la sátira, entre otros.
- **Columna de opinión:** género periodístico mediante el cual una persona expresa su punto de vista sobre diferentes temas. Se trata de un contenido enteramente subjetivo y que responde únicamente a la visión de quien escribe. Las columnas de opinión fomentan debates, fortalecen la libre expresión y permiten conocer diversidad de opiniones.
- **Noticia:** tipo de contenido en el que se narran hechos de interés público de manera objetiva y no desde opiniones. Se caracteriza por proporcionar datos o narrar hechos que pueden ser verificables.
- **Artículo de verificación:** se trata de artículos periodísticos en los que se investigan afirmaciones, generalmente virales, y verifica la información para luego etiquetarla como verificada, verdadera, falsa, dudosa, malintencionada, exagerada o engañosa, entre otras categorías.
- **Sátira (como género periodístico):** se trata de un recurso burlesco o en tono de humor, generalmente sobre temas que son tendencia o simplemente hechos noticiosos. Puede versar sobre sucesos reales, pero también sobre noticias ficticias —que es diferente de noticias falsas—. A diferencia del contenido falso, la sátira brinda claves que permiten identificarla como ficción, exageración, absurdo o parodia. Los medios deben etiquetar visiblemente este contenido como sátira o exponer en su línea editorial que se dedican a difundir contenido satírico.
- **Filtro del criterio de acción:** permite evaluar si el hecho del cual se está hablando presenta un valor negativo o positivo y la forma cómo deben actuar las personas frente a tal situación, generalmente se trata de una opinión.
- **Filtro del juicio de valor:** contribuye a evaluar si la afirmación asigna calificativos de valor a algo o alguien
- **Basada en creencias personales.** si le asigna valor a situaciones o personas sin detalles verificables, la afirmación es probablemente una opinión.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo podemos clasificar los contenidos que navegamos en línea?

#### Complementarias

- ¿Cuáles son las características principales de los contenidos que visitamos en línea?
- ¿Qué diferencia una opinión de un hecho?
- ¿Qué es un género periodístico?



### Materiales necesarios

- Tablero y marcador borrable.
- Copias de la **Hoja de Trabajo No. 2.2.1.** | “¿Hecho u opinión?”.



## Para empezar DEFINIENDO HECHOS VS. OPINIONES



Divida su tablero en dos mitades. En una de ellas escriba el título “Hecho” y en la otra “Opinión”. A continuación invite a sus estudiantes a responder las siguientes preguntas en plenaria:

- ¿Qué es para ustedes una opinión?
- ¿Qué es para ustedes un hecho?
- ¿Qué diferencia hay entre uno y otro?

Registre en el tablero las frases o palabras con que sus estudiantes definen hecho y opinión, para lo cual puede realizar un organizador gráfico y registrarlas en él como base para explicar las definiciones de “hecho” y “opinión”.

Indique a sus estudiantes que las siguientes preguntas les permitirán identificar si están observando una afirmación basada en hechos o en opiniones:

Hechos	Opiniones
Un hecho es una afirmación (algo que alguien dice) cuya veracidad puede comprobarse. Son objetivos, es decir, no están influenciados por lo que alguien piensa u opina.	Una opinión es una afirmación (algo que alguien dice) basada en creencias personales o juicios de valor. Las opiniones expresan lo que alguien piensa o siente.
<p>Algunas preguntas para identificar si se trata de un hecho son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Podemos comprobar lo que está diciendo?</li> <li>- ¿Puede ser medido u observado?</li> <li>- ¿Podemos comprobar su veracidad con otras fuentes?</li> </ul> <p>Si la respuesta es sí a estas preguntas, entonces estamos ante un contenido basado en hechos.</p>	<p>Algunas preguntas que nos permiten identificar si estamos ante una opinión son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Está emitiendo un juicio sobre alguien o algo?</li> <li>- ¿Podemos debatirlo?</li> <li>- ¿Está haciendo una predicción?</li> </ul> <p>Si la respuesta es sí a estas preguntas, entonces estamos ante un contenido basado en opiniones.</p>



## Actividad principal ¿HECHO U OPINIÓN?



Pida a sus estudiantes acceder desde sus celulares a la herramienta de gamificación “¿Hecho u opinión?” que se encuentra en la sección de recursos de esta lección en: [hazdoubleclick.co](http://hazdoubleclick.co)



Entregue a cada estudiante una copia de la **Hoja de Trabajo No. 2.2.1.** “¿Hecho u opinión?”.

Indique a sus estudiantes que ahora pondrán a prueba sus habilidades para identificar cuándo están ante contenidos basados en hechos y cuándo ante contenidos basados en opiniones. Tras el ejercicio deben justificar su elección tomando en cuenta las definiciones de hecho y opinión expuestas en la actividad de inicio.

Siéntase en libertad de crear su propia versión de esta actividad con las afirmaciones o ejemplos que considere más pertinentes teniendo en cuenta la realidad de sus estudiantes y su aula de clase. Puede buscar publicaciones que sean cercanas a sus estudiantes, o publicaciones sobre temas que sean de su interés.



## Para terminar REVISEMOS LOS RESULTADOS



Revise con sus estudiantes las respuestas de la **Hoja de trabajo 2.2.1. “¿Hecho u opinión?”** Encuentre el recurso para docentes con las respuestas correctas al final de esta lección.



Es importante que comparta las justificaciones que allí se realizan pues es parte de la transferencia de conceptos y movilización de reflexiones en sus estudiantes. Comparta con sus estudiantes las siguientes **ideas fuerza**, antes, durante o después de la revisión de resultados:

- Diferenciar “**hechos**” de “**opiniones**” es una habilidad fundamental para los/as ciudadanos/as digitales. Pero hacer esta distinción no siempre es fácil, puesto que tenemos una tendencia a considerar aquellas opiniones similares a las propias como hechos indiscutibles.

- La diferencia de opiniones entre personas se encuentra en la base de la democracia. Si todos/as opináramos igual, ¡la democracia no sería necesaria! Por eso, construir y expresar una opinión desde el respeto por las opiniones diferentes es un **derecho** y un **deber** de los/as ciudadanos/as digitales.

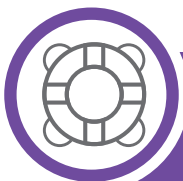
- Consolidar nuestra propia opinión es valioso pues la construimos desde realidades, contextos y problemáticas propias y de la comunidad a la que pertenecemos, y que no ocurren de la misma manera para otras personas o comunidades que viven realidades distintas. Por ejemplo: si debatimos sobre la eliminación del uniforme escolar es importante escuchar la opinión de aquella persona a la que el uso de falda o corbata le genera incomodidad; también es conveniente conocer la opinión de las personas que prefieren usar uniforme porque les provoca molestia escoger cada día la ropa que usará para ir al colegio. Aunque no todos/as tenemos las mismas experiencias ni las mismas opiniones, tomamos decisiones en conjunto que tienen un impacto sobre la vida en común. Por tanto, es fundamental desarrollar habilidades que permitan construir acuerdos sobre los mínimos comunes, y que no lesionen a ninguna persona teniendo en cuenta la diversidad de experiencias de vida.

- Las formas de comunicar hechos también son importantes para los/as ciudadanos/as digitales. Los agentes productores de información en línea, así como los medios de comunicación o los usuarios/as de redes sociales, pueden comunicar hechos de forma objetiva, verificada o verificable, pero también pueden compartir información falsa, engañosa, alterada o malintencionada. Cuando construimos nuestra opinión y tomamos decisiones de interés colectivo solemos tener en cuenta información compartida por estos medios o usuarios/as. Tomar decisiones o formar opiniones debería ser una actividad realizada sobre lo que está ocurriendo en nuestro entorno para poder aportar soluciones efectivas a problemas reales.

- En los entornos digitales encontramos personas o creadores de contenidos que producen mensajes o comentarios mimetizando su sentir con afirmaciones disfrazadas de hechos con el propósito de movilizar nuestra opinión. A esto se le llama “**manipulación mediática**”. Parte de las habilidades de los/as ciudadanos/as digitales incluyen el fortalecimiento de las habilidades necesarias para distinguir “hechos” de “opiniones”, lo que les permitirá tomar decisiones basadas en información real.

### En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora 2.2**



## Para complementar OPINIÓN Y HECHOS EN LOS GÉNEROS PERIODÍSTICOS



Si desea profundizar sobre este tema y facilitar la apropiación de conocimientos de sus estudiantes en torno a otros contenidos de tipo periodístico desarrolle esta sección. Inicie con las siguientes ideas fuerza:

- Las opiniones y los hechos son expresados tanto por personas individuales, estudiantes, profesores/as, madres, padres, vecinos/as, etc., como por medios de comunicación en diferentes canales: televisión, redes sociales y radio, entre otros.
- En esta actividad aprenderemos a identificar cuándo los medios de comunicación difunden información basada en hechos o contenidos basados en opiniones.



Presente a sus estudiantes las diapositivas que se encuentran en la presentación de apoyo de esta lección, que se encuentra en la sección de recursos de esta lección en: [hazdoubleclick.co](http://hazdoubleclick.co)



Entregue a cada estudiante una copia de la **Hoja de Trabajo No. 2.2.2. “¿Hecho u opinión? Edición géneros periodísticos”**.

Indique a sus estudiantes que en este ejercicio verán contenido producido por medios de comunicación tradicionales basado en opiniones o en hechos. Su misión será identificar si el contenido es una opinión o describe un hecho, y por qué. Tenga en cuenta que con esta actividad se consolidarán los conceptos de opinión y hecho, y también introducirá algunos géneros periodísticos de importancia en la comprensión de los tipos de contenido como “verificaciones de información”, “columnas de opinión”, y “sátira”.

Encuentre las respuestas a esta actividad en la sección “**Recursos para docentes 2.2.2. Hoja de respuestas**” al final de esta lección, junto con la descripción de las argumentaciones sugeridas.





## Recurso para docentes 2.2.1

### Hoja de respuestas - ¿Hecho u opinión?

Nota: Las siguientes justificaciones son solo sugerencias de respuestas; las argumentaciones pueden variar siempre y cuando sean coherentes con la definición de hecho u opinión

#	Hecho u opinión	¿Por qué?
1	Opinión	<p>Se trata de una afirmación que señala la posición subjetiva de un usuario frente a algo, en este caso “lo nuevo”.</p> <p>Una manera de identificar una opinión es respondiendo a la pregunta: ¿Esta afirmación me está señalando qué debo hacer o me está describiendo qué está pasando? Si la afirmación me está señalando qué hacer, como en este caso, es probablemente una opinión con un criterio de acción frente a una situación. Si la afirmación describe lo que está pasando es probablemente una aseveración sobre hechos que posteriormente debemos verificar.</p>
2	Hecho	<p>La publicación describe una situación que está ocurriendo. Si nos damos a la tarea de contrastar con otros medios, información oficial e incluso con personas directamente implicadas, podríamos determinar si la descripción del hecho es verdadera (comprobable), falsa, maliciosa o verificable, entre otras clasificaciones.</p>
3	Hecho	<p>Ante esta afirmación podemos revisar si contiene algún juicio de valor. Preguntas como ¿esta oración está expresando su posición sobre los materiales de construcción ecológicos? ¿Me está diciendo si su uso es bueno o malo? nos permiten identificar si es un hecho o una opinión. En este caso, la respuesta a estas preguntas es “No”. Por tanto, no estamos ante una opinión.</p> <p>Si usamos el filtro del criterio de acción, es decir, nos preguntamos ¿esta afirmación me está diciendo cómo actuar frente a los materiales ecológicos?, y la respuesta es “no”, probablemente esta oración esté expresando un hecho que posteriormente tendremos que determinar como verificable, falso, dudoso, etc.</p>
4	Opinión	<p>Los medios de comunicación difunden contenido sobre hechos a la vez que brindan opiniones.</p> <p>Una de las responsabilidades de estos medios es señalar con una etiqueta cuando se trata de contenido de opinión, como en el caso de esta publicación.</p> <p>Si analizamos la afirmación podremos detectar que tiene un juicio de valor; en este caso, sobre “Nuestra película”, está señalando que “es un aporte fundamental”, lo cual constituye una posición subjetiva.</p>
5	Opinión	<p>Usemos el filtro del juicio de valor: ¿esta afirmación está atribuyendo adjetivos a una persona o situación desde sus valores propios, su personalidad o su contexto?</p> <p>En este caso, el usuario está señalando juicios negativos sobre las cualidades de una persona y positivos sobre las de otra.</p> <p>Si empleamos el filtro del criterio de acción podremos ver que esta afirmación es una opinión. Acá el usuario también está señalando cómo actuar frente a una situación al decir “Apaga la televisión”.</p>

#	Hecho u opinión	¿Por qué?
6	Hecho	<p>Esta publicación no contiene ningún juicio de valor. No afirma que sea bueno o malo que haya cesado la búsqueda del perro. Esta publicación tampoco da su opinión sobre lo que ocurre, o me dice cómo sentirme o actuar al respecto. Por lo anterior no es una publicación de opinión.</p> <p>Por el contrario, esta publicación está narrando una situación que ocurrió: cesó la búsqueda de Wilson; además, está dando contexto (es el perro que ayudó a rescatar los niños de la selva); y está apoyando esta afirmación con las declaraciones de una persona (el general Sánchez). Un hecho expuesto con responsabilidad suele presentar elementos verificables, como fechas, contextos, declaraciones, nombre de personas u organizaciones involucradas, entre otros.</p>
7	Opinión	<p>Esta publicación expresa una opinión. Las afirmaciones sobre hechos deben estar acompañadas de una descripción mínimamente detallada de aquello a lo que se están refiriendo para que puedan ser contrastadas, analizadas y verificadas. En este caso, la publicación no da ejemplos, estadísticas o referencias del tema que está tratando para que otros/as usuarios/as lo puedan verificar.</p>
8	Opinión	<p>Por un lado, si nos damos a la tarea de verificar lo que esta publicación afirma encontramos que existen estudios que demuestran efectos perjudiciales del humo del vapeo a largo plazo en las personas que lo consumen; pero, por otro lado, este usuario está hablando de lo que él cree sobre los efectos a largo plazo del vapeo, si quisiera afirmar un hecho tendría que detallar de la forma más objetiva posible las fuentes, referencias, estudios o estadísticas en las cuales se basa.</p>
9	Opinión	<p>El usuario está expresando lo que piensa sobre el talento, las personas que nacen con este y el dibujo que compartió otro usuario.</p>
10	Opinión	<p>Cuando una afirmación expone un hecho debe contener detalles mínimos que se puedan contrastar y verificar, y en esta afirmación no detalla las condiciones a las que se refiere o desde qué criterios está contrastando a los países. Aunque no se ofrece el contexto ni datos detallados, el usuario emite su valoración sobre el posible uso del dólar como moneda oficial en un país, diciendo que sería funcional.</p>



## Recurso para docentes 2.2.2

### Hoja de respuestas

#### ¿Hecho u opinión? Edición géneros periodísticos

#	Hecho u opinión	Género periodístico	¿Por qué?
1	Hecho	Artículo de verificación	Se trata de afirmaciones que pueden ser seguidas y re-verificadas por los/as ciudadanos/as digitales. En el titular no hay juicios sobre el valor positivo o negativo de la publicación; si bien afirma que es falso, justifica con hechos por qué.
2	Hecho	Noticia	Expone un hecho (la confirmación del nuevo técnico para un equipo). Este hecho puede ser verificado por los/as ciudadanos/as digitales. En el titular no hay evaluaciones positivas o negativas sobre la decisión, solo está narrando los sucesos en un contexto deportivo.
3	Opinión	Columna de opinión	Expone la perspectiva del autor sobre un acontecimiento (el encuentro amazónico), y aborda las posibles acciones: "Haremos lo posible para darle el mayor provecho".  Los medios de comunicación comprometidos con el consumo consciente y crítico de la información suelen rotular el contenido de opinión como "Columna de opinión", "opinión" o, como en este caso, "punto de vista".
4	Opinión	Caricatura / Sátira	La caricatura es una forma de sátira que ha evolucionado a otras formas como la video caricatura en la que el autor expone una perspectiva sobre un acontecimiento (el cambio de logo de Twitter).  Esta publicación es una "sátira"; este género corresponde al campo del periodismo de opinión. El autor utiliza la ironía y el humor para comentar o criticar situaciones de interés común.



### ¿Hace cuánto no ves un animal salvaje?

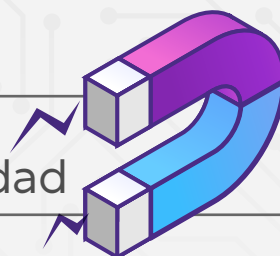
Es posible que mientras lees esto, haya un animal salvaje viviendo su vida a menos de diez minutos de tu casa. ¿Sabías que vives en uno de los países más biodiversos del mundo y que miles de personas de todas partes vienen todos los años para ver nuestros increíbles paisajes y a nuestras plantas y animales? Esto quiere decir que si no has visto un animal salvaje en los últimos días, no estás aprovechando la magia de la tierra en la que vives. ¿Qué esperas? Habla con tus padres y profes e invítalos a que te lleven a un parque natural o a un bosque cercano a pasar un día de observación de la naturaleza. Y si decides llevar tu celular, ¡que sea únicamente para tomar fotos!



## Módulo 3

# LEYENDO CRÍTICAMENTE LA INFORMACIÓN

- 3.1 Perspectivas y opiniones
- 3.2 Propaganda, tendencias y publicidad



### Módulo 3

## LEYENDO CRÍTICAMENTE LA INFORMACIÓN

De manera permanente recibimos información que nos muestra lo que está ocurriendo, nos llama a la acción o información que busca influir en nuestras opiniones, decisiones, creencias, conocimientos y acciones. Hoy los flujos de información han aumentado exponencialmente por lo que estamos enfrentados/as a gran cantidad de datos, noticias, comentarios de opinión, mensajes instantáneos, publicaciones, entre otros contenidos que suelen ser muy diferentes entre sí, pues provienen de diversos contextos, expresan opiniones distintas y, en particular, tienen intenciones específicas para influir a quien la recibe.

En medio de ese enorme intercambio de información, una de las tareas que tenemos como ciudadanos/as digitales es fortalecer nuestras capacidades y habilidades para navegar la red de manera activa, consciente y crítica. Por eso, en este módulo empezamos por la lección 3.1. Perspectivas y opiniones, donde abordamos la idea de que expresar diferentes opiniones, al contrario de ser un problema, es un ejercicio valioso para la construcción de acuerdos para la vida en comunidad y, en ese sentido, para el fortalecimiento de la democracia.

Nuestras opiniones sobre temas o situaciones suelen estar sustentadas en experiencias, historia personal y condiciones de vida como factores que han influido en su construcción. Al expresar nuestras opiniones estamos exponiendo perspectivas y problemas personales, y/o de nuestra comunidad, que otra persona o grupo de personas no podrían comprender de la misma manera. De igual forma, cuando nos permitimos reconocer las raíces que forjan la opinión de otras personas o comunidades, entendemos que hay riqueza en la diferencia de opiniones.

A su vez, más allá de que sea similar o disonante, es importante reconocer el valor de la opinión ajena.

A partir de las herramientas de opinión y perspectivas, en esta lección (3.1.) abordamos el instrumento conceptual "línea editorial". Así como las personas y los grupos de personas expresan opiniones desde contextos particulares, los medios de comunicación con contenido periodístico pueden exponer opiniones y hechos desde sus propios contextos, condiciones u objetivos; a esto último se le conoce como línea editorial. A partir de lo anterior, los/as ciudadanos/as fortalecemos nuestras herramientas para identificar el contexto de las opiniones tanto individuales como colectivas y valorar, desde la escucha activa, las divergencias.

En la lección 3.2. exploramos el contenido propagandístico, el contenido publicitario y el contenido de tendencia, abordando tres herramientas conceptuales que nos permiten identificar algunas de las corrientes actuales más concurrentes en contenidos informativos: ¿sabemos de dónde vienen las opiniones tanto individuales como las expresadas por los medios de comunicación?, ¿tenemos herramientas para abordar la diversidad de opiniones desde el respeto y la escucha activa? ¡Vamos a examinarlo!

## Lección 3.1

# PERSPECTIVAS Y OPINIONES

Reconocemos las perspectivas y las opiniones en su diversidad



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Reconocer los contextos, creencias y experiencias particulares de cada quien como un factor central en la construcción de perspectivas divergentes entre personas.

**Grados 8 y 9:** Comprender cómo diferentes perspectivas pueden dar lugar a diferentes opiniones.

**Grados 10 y 11:** Identificar el contexto o perspectiva desde el cual se difunde contenido de opinión o informativo en línea.

## Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 3.1.**  
Perspectivas y opiniones



**Hoja de trabajo 3.1.1.**  
Árbol de las perspectivas y las opiniones

## Introducción

La diversidad de creencias, opiniones, contextos y costumbres entre personas es una realidad innegable. Aunque las/os ciudadanas/os afrontamos algunos retos similares, en ocasiones provenimos de historias, territorios y culturas muy diferentes. En esta lección hablamos de **perspectivas**, un concepto que nos permite, por un lado, observar que nuestro pasado y nuestro presente no son iguales a los de otras personas y, por otro, comprender que las condiciones particulares de nuestras vidas pueden determinar cómo pensamos y actuamos. Ya que tenemos **historias** diferentes ocupamos perspectivas diversas y expresamos puntos de vista distintos.

Hablar de qué son y cómo funcionan las perspectivas nos permite transitar un camino de aprendizaje hacia el concepto de opinión. Este le permite a los y las estudiantes valorar su opinión como una expresión de juicios que hablan desde sus historias, contextos y condiciones. Precisamente, las perspectivas se conectan con las opiniones cuando aclaramos que la opinión de cada persona proviene, en gran medida, de sus perspectivas, es decir, de su historia, educación, creencias, condiciones económicas, etc. Como las historias y perspectivas de las personas son singulares, es consecuente que sus opiniones sean divergentes. Esta lección nos invita a practicar la comunicación y el diálogo con personas con perspectivas diversas, comprendiendo que los y las demás pueden experimentar el mundo de forma diferente.

Así como cada persona tiene distintas perspectivas y opiniones, también los medios de comunicación construyen su contenido periodístico desde sus contextos e intenciones, y, en ocasiones, expresan sus propias opiniones. Por ello, como actividad final o adicional abordamos el concepto de líneas editoriales para que los y las estudiantes desarrollen habilidades en lectura crítica de medios, con el fin de identificar los contextos e intenciones desde las cuales los medios de comunicación publican contenido.

## Conceptos clave

- **Perspectiva:** se refiere a una forma particular de pensar: es nuestro punto de vista y no es directamente un juicio sobre una situación. Nuestras perspectivas están ligadas a nuestro contexto, educación, identidades, creencias, condiciones y experiencias de vida.

- **Opinión:** se refiere a un juicio que emitimos sobre algo: nuestras opiniones están influidas por nuestra perspectiva, y, en ese sentido, por nuestro contexto, amistades, territorio, identidades, creencias, experiencias, etcétera.

- **Línea editorial:** se refiere a la forma como un medio de comunicación presenta la información: todas sus decisiones (qué contenidos publica, la narrativa que construye mediante el lenguaje, qué contenidos elige no publicar, entre otros) están acordes con dicha línea editorial. Aunque los medios de comunicación tienen la responsabilidad de informar de manera imparcial y precisa, a veces pueden verse influenciados por diversas razones, como sus propias perspectivas o sus intereses comerciales o políticos.

- **Lectura crítica:** la lectura crítica implica examinar la información de manera activa y cuestionadora. Desarrollar capacidades de lectura crítica permite detectar sesgos en la información (tendencias políticas o ideológicas que influyen en cómo se presenta la información), rastrear su veracidad, e identificar los intereses o intenciones de los medios en movilizar la opinión pública.

- **Medios de comunicación:** canales mediante los cuales se lleva a cabo el proceso de comunicación, es decir, la transmisión de datos, mensajes e información. Se suele referir a medios de comunicación cuando se habla de los canales que generan y difunden contenidos periodísticos.

## Secuencia didáctica <sup>1</sup>



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo influyen las perspectivas de los medios de comunicación en mis opiniones personales?

#### Complementarias

¿Por qué percibimos las cosas de distintas maneras?

¿Cómo influyen nuestras perspectivas en nuestras opiniones?

¿Cómo pueden expresar sus opiniones los medios de comunicación?

¿Por qué no opinamos igual?



### Materiales necesarios

- Computador, video-beam o televisor o, en su defecto, copias de los recursos que considere necesarios.

- Copias de la **Hoja de Trabajo 3.1.1**. | Árbol de las perspectivas y las opiniones (una por estudiante).

O ilustre la hoja de trabajo en el tablero para que sus estudiantes la repliquen en sus cuadernos.

<sup>1</sup> Esta lección está inspirada en la lección 3.2 "Perspectives and opiniones" del programa Politalks de CIVIX Canadá.



## Para empezar ¿VEMOS LO MISMO?



Para iniciar esta lección presente en el tablero las imágenes que encuentra en la **presentación de apoyo 3.1. Perspectivas y opiniones**. Trabaje con sus estudiantes una o varias de las siguientes referencias (puede elegir las de acuerdo con el nivel de complejidad más adecuado para la clase).



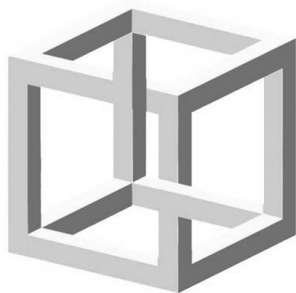
### Nivel de complejidad inicial. Batman Wolverine.

Al mostrar la imagen seleccionada pregunte a la clase: ¿qué ven? De ser necesario puede invitar a la participación con preguntas como: ¿Es solo un rostro o son dos?, ¿son dos Batman o un Wolverine?



### Nivel de complejidad medio. El vestido.

Al mostrar la imagen seleccionada pregunte a la clase: ¿de qué colores ven el vestido? Pida que levanten la mano quienes ven el vestido azul y negro, y luego quienes lo ven dorado y blanco.



### Nivel de complejidad avanzado. Cubo de Necker.

Al mostrar la imagen seleccionada pregunte a la clase: ¿ven el cubo como si estuvieran arriba o debajo de él?

También puede hacer preguntas como: ¿hacia dónde mira la cara frontal del cubo?, ¿la cara frontal mira hacia la parte inferior izquierda de la imagen o a la derecha arriba?

Dé un minuto a sus estudiantes para que observen el cubo y piensen la respuesta (la percepción suele cambiar al mirar la figura con detenimiento).

Ahora muestre la diapositiva con el punto y pregunte ¿en qué posición dirían que está el punto azul?, ¿en la esquina inferior derecha del plano trasero o en la esquina inferior derecha del plano del frente?



### Referencia auditiva. Al reproducir el audio,

pregunte a sus estudiantes: ¿qué escuchan en este audio?

Dé unos segundos para escuchar. ¿El audio dice “Hija, llevaste la plata del alquiler al padrino”, o “Hija, llevaste la plata de la bicicleta al padrino”?



Cuando tenga la atención de sus estudiantes centrada en responder cuál es la opción correcta, plantee las siguientes preguntas:

- **¿Hay una respuesta correcta y otra incorrecta para este caso?**
- **¿Pueden ser las dos interpretaciones correctas a la vez?**
- **¿Qué sienten cuando se dan cuenta que su compañero/a tiene una interpretación diferente a la de ustedes?**
- **¿Creen que su compañero/a que percibe diferente a ustedes está en lo incorrecto y ustedes en lo correcto?, ¿por qué sí o por qué no?**

Tras una ronda de intervenciones revise con sus estudiantes las explicaciones al porqué de las distintas interpretaciones:

- **Batman o Wolverine.** Es posible interpretar la imagen de diversas maneras, es válido ver a dos Batman de perfil, un Wolverine de frente o ambas opciones.
- **El vestido:**



Muestre el video que explica por qué las personas ven este vestido en colores diferentes. Encuentre este recurso en la página web de la lección o encuéntrelo en el siguiente enlace: <https://bit.ly/3LmqysX>



Si no le es posible mostrar el video puede compartir la siguiente explicación a sus estudiantes: cuando se modifica la iluminación del fondo de los objetos, estos pueden ser percibidos de diferentes colores. En la fotografía del vestido hay muy poco contexto respecto de la iluminación de fondo del vestido. Quienes consideran que la iluminación está frente al objeto lo perciben azul y negro; por el contrario, quienes consideran que la iluminación se ubica en el fondo del vestido lo perciben blanco y dorado.

-**Cubo de Necker.** Usando las diapositivas de esta lección, muestre cómo ambas opciones sobre la posición de la cara frontal del cubo o del punto azul son posibles. Este cubo es un dibujo ambiguo que puede ser interpretado de maneras diferentes. El dibujo deja de ser ambiguo solo hasta que cada quien con su sistema perceptivo visual selecciona una de las interpretaciones. Entonces la posición de las caras o del punto cambian, dependiendo únicamente de la percepción de cada quien, sin necesidad de que las líneas del cubo cambien.

- **Alquiler o bicicleta.** Es posible interpretar este audio de las dos maneras: tanto “Hija, llevaste la plata del alquiler al padrino” como “Hija, llevaste la plata de la bicicleta al padrino”. Una de las formas de darle explicación a este efecto es la escucha selectiva, es decir, un sesgo cognitivo que aplicamos a aquello que escuchamos dependiendo de nuestras expectativas o contextos. Entonces, la información que escuchamos no siempre es la única correcta, válida o importante, sino que puede depender de la información que seleccionamos gracias a las historias que nos rodean. Lo que estamos pensando o esperando. Es por eso que si escuchamos el audio leyendo la palabra “alquiler” es más probable que escuchemos esa palabra, y pase lo contrario con “bicicleta”.



**Cierre esta actividad con las siguientes ideas fuerza:**

- Nuestras percepciones son representaciones e interpretaciones del mundo que nos rodea, del contexto en que nos desenvolvemos y de lo que pensamos.
- Ninguna de nuestras percepciones es perfecta: lo que percibimos está influido por nuestro contexto, nuestras creencias y nuestras experiencias previas.
- Los desacuerdos sobre las ilusiones visuales surgen porque son ambiguas y nuestro cerebro completa las incertidumbres basándose en parte en nuestras experiencias pasadas.



## Actividad principal ÁRBOL DE LAS PERSPECTIVAS Y LAS OPINIONES



Invite a sus estudiantes a desarrollar la **Hoja de trabajo 3.1.1. Árbol de las perspectivas y las opiniones**. Puede distribuir copias o proyectar la hoja. A continuación presente la definición de perspectiva y opinión, seguida de su ejemplo.

- **Perspectiva.** Nuestras perspectivas están ligadas al contexto, la educación, las identidades, las creencias, las condiciones y las experiencias que vivimos. Una perspectiva es una forma particular de pensar sobre algo: es nuestro punto de vista y no es directamente un juicio sobre una situación. Como en la actividad anterior, no hay respuestas correctas al color del vestido, la posición del cubo o las caras de la silueta, y tampoco hay una sola perspectiva correcta, sino una diversidad de interpretaciones.

- **Opinión.** Una opinión es un juicio que se emite sobre algo: nuestras opiniones están influidas por nuestras perspectivas y por el contexto en que nos desenvolvemos, es decir, las amistades, el territorio, las identidades, las creencias, las experiencias, etcétera. Al variar el contexto varían las opiniones, y por eso no es incorrecto opinar diferente; el reto consiste en escuchar y comprender aquello que es distinto. Los/as ciudadanos/as ejercen su derecho de expresión a través de la elaboración y difusión de opiniones propias, así como la escucha activa y la comprensión de otras opiniones.

Veamos la diferencia entre perspectiva y opinión con un ejemplo:

Luciana opina que los estudiantes que resuelven problemas matemáticos con rapidez son los más inteligentes. La perspectiva de Luciana es la de una estudiante para quien siempre ha sido sencillo entender cómo funcionan las matemáticas. Juan opina que los estudiantes que son rápidos en matemáticas no son necesariamente los más inteligentes. La perspectiva de Juan es la de un estudiante que, aunque se esfuerza en matemáticas, tarda en resolver sus problemas; aun así, cree que es muy inteligente porque se destaca en dirigir muestras culturales en su colegio.

Tras dar el ejemplo, indique a sus estudiantes que harán un ejercicio práctico: seleccione un tema de debate (de los que se enumeran a continuación o uno de su propia elección).

- La educación universitaria debe ser gratis.
- Las horas de uso de los teléfonos inteligentes deben ser reguladas.
- El transporte escolar debe ser gratuito.
- Los videojuegos no deben tener restricciones de edad.

Conceda a sus estudiantes unos minutos para reflexionar sobre el tema y anotar su opinión en la parte superior del árbol que corresponde a sus hojas.



Puede enriquecer la actividad pidiendo a cada uno/a dibujarse a sí misma/o en el árbol, para darle identidad gráfica a la persona que tiene la perspectiva y la opinión representada por el árbol. Luego pida a sus estudiantes que rellenen las raíces de su árbol, señalando las características de su contexto, y las creencias y experiencias más importantes que, según ellas/os, han contribuido a formar su propia opinión sobre el tema en cuestión.



### Para terminar ¿QUÉ NOS HACE OPINAR DIFERENTE?



Invite a sus estudiantes a presentar su árbol de perspectivas y opiniones con una pareja –idealmente con una opinión diferente aunque no necesariamente–. Invite a sus estudiantes a dialogar con su compañero/a sobre las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es tu opinión sobre el tema?
- ¿Qué creencias consideras que han dado forma a tu opinión sobre este tema?
- ¿Qué aspectos de tu vida te han llevado a construir tu opinión?
- ¿Pueden identificar alguna creencia o experiencia de vida que hayan tenido en común?
- ¿Está mal opinar diferente?

Para toda la clase: si todos/as vivimos experiencias de vida particulares y por tanto podemos tener opiniones diferentes, ¿cómo podemos convivir pacíficamente en medio de la diversidad de perspectivas y opiniones?

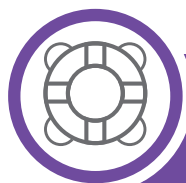


Concluya la clase resaltando las siguientes ideas fuerza:

- La diferencia de perspectivas y opiniones es natural y esperable en las sociedades humanas. Nuestros sesgos nos han habituado a emitir juicios inmediatos ante alguien que piensa diferente: “está equivocado” o “representa una amenaza”. Estos comportamientos nos han vuelto intolerantes a la diferencia, escalando muchas veces a la agresión física, verbal o emocional tanto en el mundo digital como físico.
- Sin embargo, al reconocer que las perspectivas y opiniones de cada uno/a están influenciadas por una serie de factores y experiencias que son personales –y reconocemos que no todos/as hemos vivido las mismas experiencias– nos permitimos entender la diferencia como diversidad.
- Reconocernos como personas con historias de vida y experiencias distintas nos permite empatizar con el/la otro/a y encontrar mínimos comunes que garanticen el respeto mutuo y la dignidad.

### En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora 3.1**



### Para complementar LÍNEAS EDITORIALES EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Si desea profundizar en la comprensión y análisis de las líneas editoriales de los medios de comunicación, desarrolle esta actividad con sus estudiantes:



Presente a sus estudiantes las diapositivas que se encuentran en la sección “para complementar” de la presentación de apoyo de esta lección. Encuentre este recurso en la página web de la lección. 3.1 Perspectivas y opiniones. ingresando a [hazdobleclick.co](http://hazdobleclick.co)

Pida a sus estudiantes que observen los titulares que se presentan en las diapositivas. Señale que estos dos titulares hablan del mismo hecho noticioso, pero su forma de exponerlo es diferente.

Reflexione con sus estudiantes alrededor de las siguientes preguntas:

- **¿Qué noticia están exponiendo en ambos titulares?**
- **¿Qué diferencias podemos notar entre los titulares?**
- **¿Por qué son diferentes ambos titulares si tratan la misma noticia?**

A continuación, introduzca algunas razones por las cuales ambos titulares son diferentes a través de la presentación de la herramienta de navegación (concepto) de línea editorial.

- **Línea editorial:** Se trata de la orientación constante o permanente de las publicaciones de un medio. En la línea editorial podemos rastrear la **intencionalidad** de este medio, responder qué quiere comunicar, cuáles temas pone en la agenda pública, qué tipo de **opiniones** difunde y crea, cuáles son sus **intereses políticos**, etc.
- Conocer la línea editorial de un medio nos ayuda a entender **por qué entrevistan a unas personas y a otras no**, o, **por qué insisten en hablar de unos hechos y omitir otros**. Las líneas editoriales pueden entenderse como las **perspectivas** de los medios de comunicación desde las cuales construyen contenido informativo como las noticias o contenido de opinión.
- Así como todas las personas tienen **perspectivas**, también los medios tienen **perspectivas** y **líneas editoriales**. Para ejercer el derecho a la información, lo más indicado es que cada medio sea claro con sus **líneas editoriales**, orientaciones e intenciones. Y, es un ejercicio de la ciudadanía, **examinar** las raíces, perspectivas y contextos (es decir, líneas editoriales) de los medios con los que se relaciona.

Exponga cómo iniciar una búsqueda de las líneas editoriales de cada uno de estos medios. Para ello, puede guiarse con la siguiente información:

- En motores de búsqueda pueden empezar con preguntas tan sencillas como ¿Cuál es la línea editorial de (el nombre del medio)?
- Pueden buscar información general del medio en Wikipedia y guiarse por la información que hable de quién es el individuo o grupo propietario del medio, qué periodistas trabajan allí, cuáles son sus temas de interés e incluso cuál es su tendencia política.
- También pueden usar palabras clave como “monitoreo de medios” y (nombre del medio).
- Allí también encontrarán datos como quién es el propietario, si es un grupo empresarial, si es de pertenencia estatal o de una organización, cuál es su relación con otros medios, si ofrece o no información sobre su financiación, entre otros datos.



### Cierre con las siguientes ideas fuerza:

- Las perspectivas pueden ser personales o de grandes grupos, como las líneas editoriales de los medios de comunicación, e incluso puede ser una mezcla de ambas.
- Las líneas editoriales nos hablan del contexto y las perspectivas desde las cuales los medios de comunicación producen y difunden contenido informativo.
- Preocuparse por la línea editorial de un medio es esencial para informarse sobre un tema, ya sea leyendo una noticia o un contenido de opinión, y para tomar decisiones informadas.
- Identificar las líneas editoriales es, además de un deber, una tarea que tiene muchas formas de realizarse: investigar en la web, leer varias publicaciones del medio e ir construyendo una idea de los temas que aborda, prestar atención al tono que utilizan para presentar su contenido, comparar medios, etc.
- Si bien es una tarea ardua, lo más importante es tener siempre presente que todos los medios de comunicación tienen perspectivas e intenciones particulares y debemos darnos a la tarea de identificar cuál es el contexto desde el cual están publicando.

## Lección 3.2

# PROPAGANDA, TENDENCIAS Y PUBLICIDAD

Reconocemos las perspectivas y las opiniones en su diversidad



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Identificar el contenido propagandístico para tomar decisiones conscientes.

**Grados 8 y 9:** Asumir una actitud crítica frente a la veracidad de las afirmaciones realizadas en la propaganda.

**Grados 10 y 11:** Reflexionar sobre los impactos de la propaganda en sí mismo/a y en su comunidad.

## Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 3.2.**  
Propaganda, tendencias y publicidad



**Hoja de trabajo 3.2.1.**  
Actividad principal - Arrastra y suelta: intenciones de las publicaciones



**Gamificación**  
Actividad principal - Arrastra y suelta: intenciones de las publicaciones



**Recurso para docentes 3.2.1.**  
Definiciones  
**Recurso para docentes 3.2.2.**  
Hoja de respuestas - Hoja de respuestas - Arrastra y suelta

## Introducción

Los contenidos de nuestros mundos digitales tienen intencionalidades. Las personas y organizaciones que producen información habitualmente tienen un objetivo o propósito para crear y circular su contenido. Para mejorar nuestras habilidades de análisis crítico de la información a la que accedemos, es importante poder identificar la intención detrás del contenido generado y compartido por diferentes personas y organizaciones.

Son muchas las vías para identificar las intenciones de los medios de comunicación, usuarios/as, gobiernos, etc. En esta lección abordamos el concepto “propaganda” como una herramienta para entender un tipo de intencionalidad de los productores de contenido mediático. A través de este concepto nos acercamos a otros tipos de intenciones como las publicitarias y de tendencia política.

Mediante la apropiación del concepto “propaganda” podemos comprender cómo algunos contenidos apelan a nuestros sentimientos y emociones para transformar nuestras opiniones e incluso nuestras actitudes. La invitación de esta lección es a reflexionar sobre los efectos positivos, los efectos negativos o los efectos desconocidos que los contenidos propagandísticos, de tendencias y publicitarios tienen sobre nosotros/as y nuestras comunidades.

¿Podemos identificar la intencionalidad de las publicaciones en nuestros entornos digitales y mediáticos?  
¡Empecemos!

## Conceptos clave

- **Propaganda:** es un estilo de comunicación que con sus contenidos busca influir en las/os ciudadanas/os para que actúen de una manera determinada, se adhieran a una causa y/o transformen sus opiniones.
- **Opinión:** es un juicio sobre algo: nuestras opiniones están influidas por nuestra perspectiva y, en ese sentido, por nuestro contexto, amistades, territorio, identidades, creencias, experiencias, etcétera.
- **Información:** es el conjunto de datos que conforman un mensaje dirigido a personas o sistemas. La información puede variar las opiniones y los comportamientos de los individuos, y afectar su relacionamiento.
- **En línea:** dignifica que se encuentra activo, disponible, y/o se realiza en conexión a Internet. Puede ser más conocido su anglicismo "online".
- **Influenciador/a:** creador/a de contenido que ejerce gran influencia en el comportamiento, las decisiones y las opiniones de su audiencia en las redes sociales.
- **Medios de comunicación:** son aquellos canales mediante los cuales se lleva a cabo el proceso de comunicación: se transmiten datos, mensajes e información. Se suele aludir a medios de comunicación cuando se habla de los canales que generan y difunden contenidos periodísticos.
- **Publicidad:** se trata de las estrategias usadas por los productores de contenido para atraer la atención de las personas, persuadir o influir en ellas para que piensen o se comporten de una manera determinada hacia una marca, producto o servicio. Generalmente buscan crear un interés que desencadenará la compra, adquisición o uso de un producto o servicio.
- **Tendencia:** se refiere a aquellos temas, escuchados o leídos, que se posicionan en las redes sociales y llegan a una gran cantidad de usuarios que los publican o comparten en un mismo momento.
- **Tendencias naturales:** son posicionadas por usuarios/as reales que están expresando su punto de vista, opinión o interés en un tema.
- **Tendencias artificiales:** son posicionadas por usuarios/as ficticios/as, es decir, por gran cantidad de cuentas que emulan personas reales pero que en realidad son creadas y programadas por una sola persona o grupo de personas contratada/s para que un determinado tema, personaje o idea sea muy visible.
- **Bots:** en el contexto de la manipulación de tendencias los bots se refieren a programas informáticos que realizan publicaciones de manera autónoma y repetitiva. Pueden ser programados para publicar ciertos hashtags o palabras clave en enormes cantidades para que temas específicos se vuelvan más visibles o populares. Fuera del contexto de la creación artificial de tendencias, es importante recordar que no todos los bots tienen intenciones maliciosas.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo identificar la intencionalidad de las publicaciones en nuestros entornos digitales y mediáticos?

#### Complementarias

¿Qué es propaganda?  
 ¿Cómo diferenciar contenido propagandístico de contenido publicitario?  
 ¿Cuáles pueden ser los efectos de la propaganda, la publicidad y las tendencias en nuestras vidas?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor. En su defecto, copias de los recursos que considere necesarios.
- Post-its, hojas y cinta adhesiva o marcadores borrables.



## Para empezar ¿QUÉ SÉ YO SOBRE?: PROPAGANDA



Presente a sus estudiantes las siguientes preguntas orientadoras:

- **¿Qué es para ustedes “propaganda”? [Definición].**
- **¿Cómo son para ustedes las propagandas? [Características].**
- **¿Para qué creen que se difunden las propagandas? [Intereses/Objetivos].**

Estas preguntas tienen como objetivo conectar el concepto “propaganda”, su definición y sus características principales con las ideas, los contextos y las comprensiones previas y cotidianas de los/as estudiantes.

Divida el tablero en tres secciones dirigidas a consignar las respuestas de los estudiantes para cada una de las preguntas orientadoras.

Pida a sus estudiantes contestar la primera pregunta orientadora: ¿qué es para ustedes “propaganda”? a través de la palabra que les parezca más cercana, una frase que la defina o un dibujo que la represente, para lo cual pueden usar post-its, hojas de papel y cinta adhesiva o marcadores borrables. Pídales ubicar el post-it o trozo de papel en la primera sección del tablero.

Repita lo anterior con la segunda y tercera preguntas. Al terminar las tres rondas, lea junto a sus estudiantes las respuestas.



## Actividad principal ¿QUÉ HACEN CON LA PROPAGANDA?



En la primera sección del tablero, destinada a responder “¿qué es para ti la propaganda?” exponga la definición de este concepto:

“Propaganda es un estilo de comunicación que con sus contenidos busca influir en las y los ciudadanos para que actúen de una manera determinada, se adhieran a una causa y/o transformen sus opiniones”.

En la segunda sección del tablero, destinada a responder “¿cómo son las propagandas?”, introduzca una a una las siguientes características:

- **Usa los sentimientos, las emociones y la sensibilidad de las personas de manera negativa o positiva.**
- **Sus canales de difusión pueden ser la televisión, la radio, los medios digitales, las redes sociales, los videos, el cine, los gráficos y hasta las canciones.**
- **A diferencia de lo que se suele creer, la propaganda no es igual a la publicidad o los “comerciales”.**
- **Aunque su producción no se limita a un grupo especial, es creada y difundida comúnmente por organizaciones, partidos políticos, grupos ideológicos (políticos o religiosos), instituciones, gobiernos y empresas.**
- **En ocasiones algunos medios de comunicación reciben pagos para difundir propaganda.**

En la tercera sección del tablero, destinada a responder “¿Para qué se difunden las propagandas?”, presente los siguientes objetivos de la propaganda.

- **Intenta convencer a través de las emociones y no recurriendo a argumentos.**
- **Busca influir en los comportamientos, opiniones y actitudes de las personas.**
- **Intenta alojar una idea específica en quien la consume.**
- **Busca construir un sentimiento específico en las y los espectadores.**



Para terminar  
**ARRASTRA Y SUELTA:  
 INTENCIONES DE LAS PUBLICACIONES**



Invite a sus estudiantes a jugar “**Arrastra y suelta: Intenciones de las publicaciones**”. Esta actividad tiene como objetivo poner en práctica las habilidades de reconocimiento de tipos de intencionalidades en los contenidos, como la propaganda, la publicidad y las tendencias políticas en las redes sociales. Explique a sus estudiantes que en este juego deben observar una imagen, vídeo o audio y luego categorizarle como **propaganda, publicidad o tendencia**.



Proyete sobre el tablero el juego en línea “Arrastra y suelta: Intenciones de las publicaciones” Elija junto a sus estudiantes las respuestas correctas. En cada pregunta encontrarán diferentes cuadros: “Es propaganda”, “Es publicidad”, “Es tendencia”. Al pasar por cada pregunta, arrastren la imagen, vídeo o audio al cuadro que elijan como adecuado. Revise una por una cada pregunta e invite al debate sobre cuál es la respuesta correcta y por qué. Encuentre este recurso en la página web de la lección ingresando a [hazdobleclick.co](http://hazdobleclick.co)

Después de responder el juego les dirá si estaban en lo correcto, y les dará una pequeña explicación dirigida a seguir fortaleciendo en sus estudiantes las capacidades de identificación de propaganda.



Proyete las diapositivas de la presentación de apoyo a la lección. 3.2. Propaganda, tendencias y publicidad.

Abra la presentación y proyecte el juego “Arrastra y suelta: Intenciones de las publicaciones”. Elija junto a sus estudiantes las respuestas correctas. Después de responder, la siguiente diapositiva le dirá si estaban en lo correcto y dará una pequeña explicación dirigida a seguir fortaleciendo las capacidades de identificación de propaganda de sus estudiantes.



Organice a sus estudiantes en grupos y entregue a cada uno una copia de la **Hoja de Trabajo 3.2.1.**

Arrastra y suelta: intenciones de las publicaciones”. En grupo discutirán el tipo de contenido dentro de las opciones presentes. Cuando los grupos hayan terminado haga una ronda de revisión de los resultados. Use las ideas fuerza que se encuentran en el Recurso para docentes 3.2.1. para explicar la categoría de cada ejemplo.



Si no usó las diapositivas termine con las siguientes reflexiones:



### Recurso para docentes 3.2.1. Definiciones

- La **propaganda** suele crear un enemigo al cual enfrentarse, en este caso: “los médicos cubanos” que supuestamente serían perjudiciales para el público al que se dirige: “los colombianos”. En ocasiones, como en el contenido #1, la información que difunden suele ser falsa, dudosa, malintencionada, cuestionable o no verificada.
- Las **intenciones** de las publicaciones promocionadas o publicitadas son movilizarte a comprar un producto o servicio. Por este objeto o experiencia que te ofrecen debes pagar con dinero o incluso con tus datos personales.
- Una de las acciones que comúnmente la propaganda busca incentivar es la votación por determinado/a candidato/a a cargos públicos.
- No todas las propagandas difunden discursos de odio; algunas se consideran positivas y movilizan sentimientos de empatía, tolerancia y orgullo, entre otros.
- Entre las propagandas positivas están las que abordan problemas de salud pública para aportar a su resolución.
- Las **tendencias** son temas que se posicionan en redes sociales y que muchas personas llegan a ver, escuchar o leer. Se crean cuando muchos/as usuarios/as hablan de determinado tema en un mismo periodo de tiempo.
- Algunas tendencias no son posicionadas por usuarias/os que dan su opinión real, sino por bots, es decir, programas informáticos creados para imitar el comportamiento humano en redes sociales: comentar, compartir, posicionar hashtags (etiquetas), crear tendencias; en general son contratados para poner determinados temas en el centro de los contenidos digitales de las redes sociales.
- Los bots no solo posicionan temas como tendencia, también suelen ser usados para atacar a usuarias/os con determinadas opiniones.
- A muchos bots actuando juntos se les suele conocer como **granja o bodega de bots**, que pueden ser contratadas por quien tenga los recursos y los intereses de posicionar una idea, tema u opinión, o de movilizar la opinión de los/as usuarios/as hacia cierta tendencia frente a un tema.
- Cuando las tendencias son posicionadas por bots se conocen como “**tendencias artificiales**”, cuando son posicionadas por usuarios reales exponiendo su opinión se conocen como “**tendencias naturales**”.

## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 3.2.**



### Recurso para docentes 3.2.2. Hoja de respuestas - Arrastra y suelta: intenciones de las publicaciones.

# Contenido	Propaganda	Publicidad	Tendencia
1	X		
2		X	
3	X		
4			X
5	X		
6			X



## Módulo 4

# ECONOMÍA DE LA ATENCIÓN

- 4.1 Sesgos cognitivos
- 4.2 Emociones y la "viralidad"
- 4.3 Algoritmos, filtros burbuja



## Módulo 4

# ECONOMÍA DE LA ATENCIÓN

Cuando la información abunda en distintos formatos y canales no es posible que le prestemos atención en su totalidad. Como resultado, la atención de las audiencias se ha convertido en un bien muy preciado para las plataformas digitales. Las redes sociales, las páginas web y las aplicaciones compiten por la atención y el tiempo de sus usuarios, puesto que sus modelos de negocio se basan en obtener beneficios económicos por mostrar publicidad a la medida en sus plataformas. A este fenómeno, propio de la era digital, se le conoce como “economía de la atención”.

Este módulo está integrado por tres lecciones que brindan conocimientos esenciales para entender este complejo paisaje. Cada unidad está diseñada para arrojar luz sobre un aspecto distinto que incide en cómo nuestra atención es captada, moldeada y a veces manipulada en el mundo digital.

En la primera unidad exploraremos los “sesgos cognitivos”. Al comprender conceptos como sesgo de confirmación y sesgo de observación selectiva, obtenemos una nueva perspectiva de la forma como nuestras mentes juegan un papel a la hora de decidir a qué le prestamos atención y qué omitimos o ignoramos. En últimas, los sesgos limitan nuestra mirada y restringen la información que consumimos.

La segunda unidad se adentra en el terreno de las emociones y la viralidad de la información. Profundizaremos en la forma como nuestras respuestas emocionales impulsan la rápida difusión de contenido en internet y cómo este factor es utilizado no sólo para captar la atención de las audiencias, sino para difundir de manera inmediata información que puede ser falsa, manipulada o tergiversada.

Por último, pero no menos importante, en la tercera unidad nos centraremos en los algoritmos y los filtros burbuja, y desvelaremos el funcionamiento interno de las plataformas en línea que determinan lo que vemos y cuándo lo vemos, y cómo estos procesos automatizados y predictivos pueden encerrarnos en burbujas de información. A través de estas unidades ganaremos una comprensión más sólida de la forma como funciona la economía de la atención y, lo que es más importante, desarrollaremos estrategias para ser participantes más conscientes y críticos en este espacio. ¡Comencemos este viaje de aprendizaje!

## Lección 4.1

# SESGOS COGNITIVOS

Entendemos cómo nuestros cerebros toman decisiones rápidas



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Explicar qué son los sesgos cognitivos y su incidencia en la percepción y toma de decisiones.

**Grados 8 y 9:** Examinar los diferentes tipos de sesgos cognitivos y reconocer cómo ejercen influencia en las decisiones o actuaciones cotidianas.

**Grados 10 y 11:** Proponer estrategias para mitigar la influencia de los sesgos cognitivos en sus decisiones y opiniones.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 4.1.**  
Sesgos cognitivos



**Hoja de trabajo 4.1.1.**  
Actividad para empezar -  
Sesgos cognitivos en  
nuestras vidas cotidianas



**Video**  
Test de atención selectiva  
(versiones disponibles en  
español e inglés)

### Introducción

De alguna u otra manera, todos/as estamos sesgados. ¿Pero qué significa exactamente tener un sesgo? En psicología un sesgo es una tendencia a pensar de cierta manera. Los sesgos pueden ser útiles e incluso necesarios para sobrevivir, pero también pueden limitarnos y muchas veces engañarnos.

En esta lección abordaremos un tema particularmente relevante en nuestro mundo hiperconectado y lleno de información: los sesgos cognitivos. Se trata de patrones sistemáticos en nuestro pensamiento que afectan las decisiones y juicios que hacemos. No importa cuán inteligentes, racionales o conscientes nos consideremos, todos/as somos susceptibles a ellos.

En general, los sesgos cognitivos son aquellos “atajos” que utiliza nuestro cerebro para tomar decisiones rápidas y automáticas. Este tipo de acciones son gestionadas por lo que llamamos sistema 1 del cerebro. Este sistema nos permite realizar acciones automatizadas en el día a día, acciones en las que no tenemos que pensar, por ejemplo, detenernos ante un semáforo en rojo o hacer una operación matemática sencilla, como  $2+2$ . Por otro lado, se encuentra el sistema 2 del cerebro, que se activa cuando estamos ante alternativas o acciones que requieren un pensamiento más detallado, por ejemplo, completar una tarea o una investigación, realizar operaciones matemáticas complejas, tomar decisiones importantes o aprender nuevas habilidades. Los errores aparecen cuando usamos el sistema 1 (automático) para tomar decisiones que requieren un nivel de atención y análisis mayor, es decir, que requieren el uso del sistema 2 (racional), por ejemplo cuando compartimos una publicación con información que no ha sido verificada, como si fuera verdadera<sup>2</sup>.

Existen muchos tipos de sesgos cognitivos, pero en esta lección nos centraremos en cinco: el sesgo de confirmación, que nos induce a dar mayor importancia a la información que confirma nuestras creencias y a ignorar la información que las contradice; el sesgo de autoridad, que nos hace dar credibilidad instantánea a las opiniones o posiciones de las personas, grupos u organismos que reconocemos como figuras de autoridad; el sesgo de observación selectiva que nos lleva a centrarnos en aquella información que se alinea con nuestros intereses particulares; el sesgo intergrupala que nos induce a privilegiar de manera automática aquellos/as que identificamos como afines, o que pertenecen “a mi grupo”, y a excluir o a construir prejuicios respecto de quienes no pertenecen a él y, por último, el sesgo del punto ciego que nos hace ver falencias en otros/as y no detectar las nuestras.

La educación mediática e informacional va de la mano con el entendimiento de los sesgos cognitivos. En un mundo donde la información abunda, y las noticias falsas y la desinformación pueden propagarse rápidamente, es crucial que desarrollemos las habilidades necesarias para activar nuestro sistema 2, el racional y crítico, para analizar la información que encontramos en línea.

¿Estás listo/a para sumergirte en el océano de los sesgos cognitivos y aprender cómo ejercen una influencia en tu vida diaria? ¡Empecemos!

<sup>1</sup> Esta lección está inspirada en la lección 3.2 “Perspectives and opiniones” del programa Politalks de CIVIX Canadá.

## Conceptos clave

- **Sesgos cognitivos:** son aquellos “atajos” que utiliza nuestro cerebro para llegar a conclusiones y tomar decisiones rápidas, de manera automática. En general, los sesgos cognitivos permiten ahorrar energía para realizar tareas que no requieren de un procesamiento extenso de la información. Sin embargo, los sesgos cognitivos pueden distorsionar el sentido de realidad, o incluso hacer que cometamos errores.
- **Sesgo de confirmación:** cuando prestamos más atención a la información que confirma nuestras creencias y desconocemos la que las contradice. Por ejemplo, si creemos que los gatos son malos, solo recordaremos las veces que un gato fue desagradable y olvidaremos las veces que fue amigable.
- **Sesgo de autoridad:** esto sucede cuando damos más credibilidad a lo que las personas en posiciones de autoridad dicen, incluso si están equivocadas. Por ejemplo, podríamos creer un hecho erróneo solo porque un profesor lo dijo.
- **Sesgo de conformidad:** se refiere a la tendencia de las personas a ajustar o cambiar sus opiniones o comportamientos para coincidir con los de un grupo mayoritario, aunque vayan en contravía de sus creencias o gustos personales. También se conoce como “el efecto Asch” o “el efecto rebaño”.
- **Sesgo de observación selectiva:** cuando prestamos mayor atención a determinadas cosas; por ejemplo cuando compramos un coche rojo, de repente empezamos a notar principalmente los coches de ese color.
- **Sesgo intergruppal:** es la tendencia a favorecer a aquellas personas que consideramos afines en intereses o posiciones, y a excluir automáticamente a quienes no tienen esas características. Este sesgo se encuentra en la raíz de las manifestaciones de discriminación o exclusión hacia otros/as; el favoritismo por el grupo al que pertenecemos o con el que sentimos afinidad puede crear prejuicios hacia otros grupos o comunidades.
- **Sesgo del punto ciego:** también llamado prejuicio de punto ciego, es la tendencia a no darnos cuenta de los prejuicios cognitivos propios y sentir que somos menos sesgados que los demás. Es un sesgo cognitivo por el cual una persona no se da cuenta de los prejuicios propios.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo afectan los sesgos cognitivos nuestra toma de decisiones y qué podemos hacer para evitarlos?

#### Complementarias

¿Qué son los sesgos cognitivos y cómo se manifiestan en nuestra vida cotidiana?

¿Cómo afectan los sesgos nuestra interpretación de la realidad?

¿Cómo podemos aumentar nuestra conciencia para percibir estos sesgos y tomar decisiones más informadas?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector/televisor o dispositivo móvil con conexión a Internet.

- **Presentación de apoyo 4.1.** |

Sesgos cognitivos.

- Copias de la **Hoja de Trabajo 4.1.1.** | Sesgos cognitivos en nuestras vidas cotidianas.

- **Video** | Test de atención selectiva (alternativa en inglés).



## Para empezar HABLEMOS DE SESGOS EN NUESTRAS VIDAS COTIDIANAS



Para dar inicio a esta lección, y dependiendo del nivel de conectividad disponible en su aula de clase, use alguna de las estrategias que se presentan a continuación:



Reproduzca en el proyector o televisor el video “Test de atención selectiva”. Pida a sus estudiantes participar del ejercicio que se propone en el video: contar cuántas veces el equipo blanco pasa el morral (versión en español: [bit.ly/3resM6F](https://bit.ly/3resM6F)) o cuántas veces las mujeres de camisa blanca pasan el balón entre ellas (versión en inglés: [bit.ly/3PkTYZH](https://bit.ly/3PkTYZH)).

Cuando el video pregunte cuántas veces se repitió el hecho, pida a los estudiantes sus respuestas. La respuesta correcta, en el primer ejemplo, es 15 veces. A continuación, el video pregunta si se ha dado cuenta de una persona con camiseta verde caminando con un cohete en la mano (minuto 1:02). Pause el video en este momento y consulte con el grupo: ¿cuántas personas se dieron cuenta de ese detalle? Finalice con la reproducción total del video y haga la siguiente pregunta:

- ¿Por qué creen que fuimos capaces de captar una información pero no otra?

Explique a sus estudiantes que las personas tenemos una capacidad limitada de atención para procesar información en simultáneo, así que cuando enfocamos nuestra atención en algo tenemos una alta probabilidad de omitir o ignorar otra información que se está transmitiendo simultáneamente a nuestro alrededor (incluso, cuando incluye gorilas bailarines o una mujer con un cohete).



Como preparación a esta actividad:

Tome cinco fotocopias de la **Hoja de Trabajo 4.1.1**. Recorte las situaciones, dóblelas e insértelas en una bolsa. Realice esta preparación para seis grupos de trabajo.

En clase: conforme los seis grupos y entregue a cada uno un conjunto de situaciones (dobladitas y en la bolsa, como para jugar “amigo secreto”). A continuación pida a sus estudiantes que en cada grupo saquen al azar una a una las situaciones que se describen.

Invite a sus estudiantes a dialogar en grupo sobre las situaciones que se presentan en cada ronda:

- Ante la situación expuesta, ¿creen que podrían decidir actuar de una manera similar a la que se describe? ¿por qué sí o por qué no?
- ¿Han visto fenómenos similares en sus navegaciones en Internet o en redes sociales? ¿Cómo se manifiestan estos comportamientos en línea?

Encuentre una explicación sobre los sesgos que operan en cada una de estas situaciones y ejemplos de cómo se manifiestan en nuestra navegación en entornos digitales, en la sección recursos para docentes, la **hoja de trabajo 4.1.1**. Sesgos cognitivos,

En plenaria, pida a sus estudiantes que señalen las situaciones que más les llamaron la atención durante el ejercicio; invítelos/as a explicar al resto del curso qué discutieron sobre los comportamientos descritos ante cada situación. Use estos ejemplos para explicar a sus estudiantes las definiciones de sesgo (de manera amplia), las variaciones que se proponen acá (sesgo de confirmación, sesgos de autoridad, sesgo intergrupales, sesgo de conformidad y sesgo de observación selectiva) para ejemplificar cómo se manifiestan en acciones cotidianas.

En plenaria proponga las siguientes preguntas para profundizar sobre el tema desde las experiencias personales de sus estudiantes:

- **¿Alguna vez han compartido una publicación en sus redes sociales porque vieron que muchos de sus amigos/as la estaban compartiendo?**
- **¿Qué tan frecuente es para ustedes buscar información que contradice sus creencias u opiniones?**
- **¿Les ha ocurrido que han dado credibilidad inmediata al contenido de una publicación porque aparece en ella una figura de autoridad?**

Dedique diez minutos para que sus estudiantes compartan sus experiencias y pensamientos. Facilite la discusión y asegúrese de que todos/as se sientan cómodos compartiendo sus respuestas. Este es un buen momento para promover una discusión abierta y honesta.

Al concluir la discusión, explique a sus estudiantes que estos patrones de comportamiento son normales y que todas las personas los experimentamos. Sin embargo, es útil tener conocimiento de ellos y reconocerlos para poder tomar decisiones conscientes y “no actuar siempre en automático”.



### Actividad principal CUATRO ESQUINAS



El objetivo de esta actividad es visibilizar la manera como cada persona puede interpretar la misma situación desde diferentes perspectivas; en este caso, cómo las interpretaciones y respuestas ante un mismo escenario pueden variar cuando las pensamos desde el punto de vista propio en contraste con lo que creemos que las otras personas están pensando. En últimas, si comprendemos que todo parte de nuestros sesgos cognitivos, es fundamental identificarlos para entender cómo influyen nuestra comprensión de lo que ocurre a nuestro alrededor.

Invite a sus estudiantes a un espacio al aire libre (como la cancha o el patio de recreo) y ubique en cuatro esquinas del suelo las siguientes opciones: “Nada”, “Muy poca”, “Algo” y “Mucha”. Cada una de estas áreas son ahora las “zonas de probabilidades”.

A continuación, indique a sus estudiantes que usted leerá en voz alta (para toda la clase y una a la vez) algunas situaciones hipotéticas (disponibles en la sección **Recurso para docentes 4.1.2.** de esta lección). Para cada una de ellas usted hará dos preguntas relacionadas con ese ejemplo: una será acerca de la perspectiva personal (lo que yo haría en esa situación hipotética) y la otra sobre la perspectiva general (lo que pienso/creo que otros harían en esa situación hipotética). Al momento de realizar cada pregunta, los/as estudiantes tendrán un minuto para ubicarse en la “zona de probabilidad” que consideren corresponde a su respuesta a la pregunta que se esté planteando en ese momento.

Luego de cada pregunta se recomienda dar la palabra a dos estudiantes para que compartan su opinión sobre por qué se ubicaron en alguna de las “zonas de probabilidades”. Dirija la reflexión hacia la manera como puede cambiar nuestra forma de “creer/pensar” lo que haríamos de manera individual en una situación hipotética frente a lo que otros/as harían en la misma situación. Puede realizar preguntas como:

- **¿Qué nos hace pensar de esta manera?**
- **¿Cuáles son las razones para creer que ustedes actuarían así y otros no, o al revés?**
- **¿Por qué nos ubicamos en esta zona en este escenario?**

Luego de reflexionar sobre las respuestas a las preguntas, lea el tipo de sesgo al que corresponde dicho escenario y dé espacio para dos o tres intervenciones de la clase que permitan conocer sus opiniones frente a esta información. Puede realizar este ejercicio con los escenarios hipotéticos propuestos, crear nuevos ejemplos o utilizar la cantidad que considere apropiada según su criterio y disponibilidad de tiempo.



## Para terminar REFLEXIONES SOBRE LOS SESGOS EN NUESTRA VIDA ANÁLOGA Y DIGITAL



El ejercicio “Cuatro esquinas” permite ejemplificar uno de los sesgos más importantes de esta lección: “el sesgo del punto ciego”, es decir, aquél que hace que tengamos una predisposición a pensar que estamos “menos sesgados” que otras personas; en otras palabras, que somos menos propensos/as que los/as demás a cometer errores por nuestros sesgos.

Cada uno de los ejercicios propuestos en esta lección busca crear conciencia en los/as estudiantes de que, sin importar la edad, el nivel educativo, la condición socioeconómica, la raza, el género o la nacionalidad, somos susceptibles de actuar desde la impulsividad de nuestras mentes debido a los sesgos cognitivos o, puesto en palabras más científicas, a actuar desde la predominancia del sistema 1 del cerebro en momentos en que debemos activar el sistema 2 para tomar decisiones racionales e informadas.

Para finalizar la clase, invite a sus estudiantes a una reflexión general usando las siguientes preguntas:

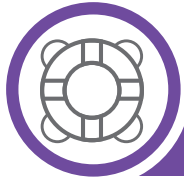
- **¿Qué pasa cuando actuamos “en automático” en situaciones en las que debemos pensar o analizar con mayor detenimiento una situación o una información? ¿Pueden dar un ejemplo?**
- **¿Qué beneficios traen los sesgos cognitivos? ¿En qué momento son útiles?**
- **¿Cómo pueden influir nuestros sesgos cognitivos en la forma como construimos nuestras opiniones?**
- **¿Cómo podemos “hackear” nuestro cerebro para crear conciencia sobre los sesgos cognitivos y su influencia en las decisiones que tomamos o en las formas cómo actuamos?**



A continuación encontrará algunas **ideas fuerza** que le permitirán facilitar el diálogo con sus estudiantes para integrar el aprendizaje en torno a los temas vistos en esta lección:

- La atención es un recurso limitado que tiene un alto valor en esta era de información constante y abundante. Esta es la premisa sobre la que se sustenta la “economía de la atención”.
- Las empresas digitales (aplicaciones, redes sociales, páginas web, medios de comunicación virtuales) y los/as creadores de contenido son conscientes de los sesgos cognitivos de las personas, y por eso en sus estrategias para retener la atención de sus audiencias tanto tiempo como les sea posible utilizan herramientas que se concentran en el pensamiento automático. Las estrategias de marketing, la decisión sobre cómo redactar titulares para captar la atención inmediata de sus lectores, la forma como se crea un contenido con información falsa, son ejemplos de cómo, quienes compiten por la atención de las audiencias, diseñan mecanismos que apelan al pensamiento automático y no al pensamiento racional.
- Tomar conciencia de la forma en que se construyen las opiniones y del impacto de los sesgos cognitivos nos permite fortalecer el pensamiento crítico y analizar más detenidamente los sucesos que ocurren a nuestro alrededor, y la información que consumimos en las plataformas digitales. Los sesgos nos pueden llevar a formar ideas distorsionadas del mundo, a radicalizar nuestras posiciones—como ocurre con el sesgo de confirmación—, y a evitar la enorme diversidad de opiniones y experiencias propias de la vida en sociedad.
- Ser conscientes de nuestros sesgos nos permite detenernos ante ciertas actitudes y comportamientos que realizamos automáticamente y, en general, adoptar un “escepticismo saludable” para analizar y reflexionar antes de tomar decisiones o acciones que tienen impactos sobre nuestras vidas y las de los demás.





## Para complementar

Si desea profundizar en este tema puede desarrollar con sus estudiantes alguna de las siguientes propuestas:

- **Reflexión en grupo:** pida a sus estudiantes que reflexionen en grupos pequeños sobre cómo pueden tomar medidas para evitar caer en sesgos en la vida cotidiana. Después, cada grupo compartirá sus conclusiones con la clase.
- **Registro personal:** anime a sus estudiantes a llevar un diario durante una semana en el que registren los momentos o situaciones en que sus sesgos pueden haber influido en sus decisiones. Esto les ayudará a ser más conscientes de sus propios patrones de pensamiento.
- **Análisis de sesgos en medios de comunicación:** proponga a sus estudiantes que analicen un medio de comunicación (un periódico, una revista, sus propias redes sociales) en busca de ejemplos de sesgos. Después deben presentar sus hallazgos a la clase.
- **Creación de guiones:** motive a los estudiantes a escribir guiones cortos que muestren los diferentes sesgos cognitivos en acción. Luego podrían representar estos guiones en clase o grabarlos como videos cortos (reels) para hacer una campaña que invite a la comunidad estudiantil a tomar consciencia de sus propios sesgos.

Estas actividades están pensadas para ayudar a los estudiantes a aplicar y profundizar su comprensión de los sesgos cognitivos en contextos prácticos y cotidianos. Recuerde motivar a sus estudiantes a compartir sus experiencias y reflexiones para que todos puedan aprender y crecer juntos. ¡Buena suerte!

## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 4.1**.



### Recurso para docentes 4.1.1. Actividad de inicio Sesgos cognitivos en nuestras vidas cotidianas

#### Situaciones

##### Situación 1.

Imagina que te has unido a un club de lectura. En la última reunión todos hablaron maravillas de un libro que tú no disfrutaste mucho. Sin embargo, piensas que tal vez te equivocaste y empiezas a ver el libro de manera más positiva.

#### Respuesta

Este es un ejemplo del sesgo de conformidad. Empiezas a ajustar tu opinión sobre el libro basándote en las opiniones positivas de los demás, a pesar de tu experiencia inicial. En línea: cuando vemos en nuestras redes sociales que muchas personas están compartiendo una misma publicación, solemos sentir presión a compartirla en nuestras redes de manera automática, sin revisar su veracidad o detenernos a analizar el mensaje que está transmitiendo.

**Situación 2.**

Recibes una oferta para unirse a un nuevo club de ajedrez en la escuela. A pesar de no sentir un interés particular hacia el ajedrez, decides unirse solo porque tu docente favorito/a está a cargo del club.

Esta situación presenta el sesgo de autoridad. A pesar de no tener interés previo en el ajedrez, sientes seguridad, confianza y credibilidad en una figura de autoridad (tu docente favorito/a). Inconscientemente crees que ser parte del club de ajedrez es una buena idea.

En línea: el sesgo de autoridad se manifiesta cuando damos credibilidad de manera inmediata a la información que entrega una persona o página –sin cuestionar si tiene la potestad o la información suficiente para hablar sobre un tema– porque ostenta un cargo o un título. Por ejemplo, cuando vemos a un/a médico/a dar consejos sobre un tema aunque esa no sea su especialidad.

**Situación 3.**

Tienes muchos deseos de comprar un par de tenis o zapatillas que viste el fin de semana pasado en una tienda deportiva. ¡Ahora sólo ves personas usando esas zapatillas en todas partes!

Aquí se muestra el sesgo de observación selectiva. Cuando tenemos un pensamiento recurrente (bien sea por un interés particular o una situación que estemos viviendo) nuestro cerebro se centra en detectar permanentemente información relacionada con ello.

En línea: este sesgo se manifiesta cuando, por ejemplo, en nuestra navegación en redes centramos nuestra atención en contenidos sobre los cuales tenemos un interés particular.

**Situación 4.**

¡Hoy es día cultural en tu colegio! Hay varias actividades preparadas por tus profes para que explores tus habilidades artísticas. Observas que hay varias opciones para escoger: música, danza, pintura, teatro... Decides inmediatamente inscribirte en música, pues es tu actividad favorita.

En este ejemplo nuestro cerebro está utilizando el “sesgo intergrupalo” o “de grupo”: rápidamente decides inclinarte por aquella opción en la que te sientes más cómodo. Lo bueno es que conoces personas con tus mismos gustos. Lo no tan bueno, es que no te das la oportunidad de explorar otras opciones para ampliar tus conocimientos o experiencias con otras personas.

En línea: decidir unirse a un grupo sobre un tema específico que es de tu interés o gusto, o a un servidor en plataformas como Discord, son ejemplos de cuando actúa en nosotros el sesgo intergrupalo.

**Situación 5.**

Estás en un debate en clase. Tu equipo está perdiendo, pero sigues apoyando tus argumentos con más fervor, ignorando incluso los hechos sólidos presentados por el equipo contrario.

¡Cambiar de opinión es muy difícil debido al sesgo de confirmación! Tu cerebro decide ignorar los hechos presentados por el equipo contrario porque contradicen tus creencias iniciales.

En línea: este sesgo se manifiesta cuando damos credibilidad inmediata a información que se alinea con nuestras creencias, perspectivas y opiniones, y no buscamos activamente información que pueda brindarnos opiniones divergentes para tener una perspectiva amplia y completa sobre un asunto.

**Situación 6.**

Tu docente de ciencias, a quien admiras, dice que Plutón debería seguir siendo considerado un planeta; tú estás de acuerdo a pesar de que la mayoría de los astrónomos han decidido lo contrario.

Este es un caso del sesgo de autoridad. La opinión de tu docente influye en tu punto de vista sobre Plutón a pesar del consenso de la comunidad científica a nivel mundial.

En línea: este sesgo se manifiesta cuando compartimos información generada por una persona o grupo que ostenta un cargo o por los que sientes confianza y credibilidad. Por ejemplo, cuando decides compartir una publicación –independiente de su contenido– porque lo creó una persona por la que sientes respeto.



## Recurso para docentes 4.1.2. Actividad principal - Cuatro esquinas

### Efecto Halo

**Escenario:** ves un anuncio en Instagram de un producto promocionado por una persona famosa y por quien sientes mucha afinidad. En el video observas que habla del producto con mucho entusiasmo y señala que lo usa todo el tiempo.

- Perspectiva personal: ¿Qué probabilidades hay de que hagas clic en el anuncio?
- Perspectiva general: ¿Qué probabilidad crees que hay de que otras personas hagan click en el anuncio?

**Acerca del sesgo.** La gente tiende a formarse una idea de alguien con base en algunas de sus cualidades personales. Por ejemplo, si tienes una idea positiva de una persona –bien sea por su físico, su intelecto, o su talento– extrapolarás esta idea positiva a todas las esferas en donde la encuentres. Si consideras a una persona como atractiva, inconscientemente dotarás a esta persona de cualidades positivas (inteligente, carismático, buena persona). A esto se le llama “el efecto halo”. En el ejemplo, no nos detenemos a pensar si efectivamente la celebridad ha tenido la experiencia de uso del producto, pero por la afinidad que sentimos hacia ella damos por sentado que “si lo promociona, es porque es bueno”.

### Efecto Avestruz

**Escenario:** Tu docente te devuelve un examen en el que sospechas que no te fue muy bien. Puedes mirar el resultado del examen inmediatamente o guardarlo en el morral para revisarlo luego.

- Perspectiva personal: ¿Qué probabilidades hay de que lo veas de inmediato?
- Perspectiva general: ¿Qué probabilidades crees que hay de que otros lo vean de inmediato?

**Acerca del sesgo.** Las personas tienden a centrarse en las buenas noticias y a evitar las malas. Los psicólogos lo llaman “efecto avestruz”, por el mito de que estos animales esconden la cabeza en la arena para evitar el peligro. En nuestras navegaciones por los entornos digitales puede ocurrir que compartamos algo o hagamos un comentario de manera impulsiva y después evitemos ver cuál fue su receptividad o acogida.

### Efecto Rebaño

**Escenario:** Oyes hablar de una nueva aplicación de redes sociales que se está haciendo cada vez más popular y escuchas a algunos/as de tus amigos/as hablar de descargarla, aunque ninguno/a sabe mucho de ella.

- Perspectiva personal: ¿Qué probabilidad hay de que descargues la nueva aplicación basándote solo en su popularidad?
- Perspectiva general: ¿Qué probabilidades crees que hay de que otras personas descarguen la nueva aplicación teniendo en cuenta su popularidad?

**Acerca del sesgo.** Para sentirse seguras y evitar conflictos algunas personas muestran una tendencia a actuar o creer en algo porque otras personas actúan o creen en eso. Las personas suelen estar más inclinadas a seguir, o conformarse con, las acciones y decisiones de una mayoría, en lugar de tomar decisiones basadas en su propio juicio o análisis. En lo personal podrías considerar la posibilidad de descargar la aplicación por el impulso de seguir la tendencia. En general, es probable que numerosas personas actúen de la misma manera, impulsando aún más la popularidad de la aplicación. Este sesgo puede llegar a ser problemático cuando conduce a decisiones poco informadas o apresuradas. Además, también se le puede atribuir el fenómeno de las “tendencias virales” que vemos en las redes sociales y en internet en general. Se trata de una demostración de cómo nuestro comportamiento social puede ser influenciado por la percepción del “grupo” y cómo esta influencia puede amplificarse en el mundo digital.

## Lección 4.2

# EMOCIONES Y LA "VIRALIDAD"

Reconocemos la influencia de nuestras emociones en la difusión de información



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Comprender el concepto de viralidad en el contexto de la difusión de información en línea.

Explicar la relación entre las emociones y la viralidad de la información en línea

**Grados 8 y 9:** Reflexionar cómo las emociones influyen sobre nuestra percepción y la distribución de la información en los entornos digitales.

**Grados 10 y 11:** Proponer prácticas saludables para la gestión emocional y mitigar los efectos de la viralidad de la información sobre los grupos sociales.



### Recursos disponibles



#### Presentación de apoyo 4.2.

Emociones y la viralidad de la información.



#### Hoja de trabajo 4.2.1

Radiografía de viralidad.

#### Hoja de trabajo 4.2.2

Meme creación.



Página de creación de memes sugerida



#### Cápsula de audio

"Algo muy grave va a suceder en este pueblo" de Gabriel García Márquez.



#### Video

- La guerra de los mundos (1/2)
- La guerra de los mundos (2/2)

### Introducción

En este fascinante viaje nos adentraremos en el vasto océano del ciberespacio para descubrir cómo nuestras emociones juegan un papel central en la propagación de la información a un ritmo vertiginoso.

Vivimos en un momento inédito de la historia, en el que la mayoría de nuestras interacciones, aprendizajes, y hasta nuestro entretenimiento suceden en el mundo digital. Pequeños fragmentos de información fluyen constantemente desde nuestros dispositivos, alimentándonos con noticias, ideas, y sí, muchos, muchos emoticones, memes y stickers.

En este caudal de información hemos observado un fenómeno interesante: algunos contenidos parecen "atrapar" a las personas y se extienden con rapidez y alcance asombrosos, un fenómeno que conocemos como "viralidad". Pero, ¿qué hace que una pieza de información se vuelva "viral"?

Es aquí donde nuestras emociones entran en juego. Las emociones son un motor poderoso que impulsa nuestras acciones, incluyendo cómo interactuamos con la información en línea. Emociones fuertes, ya sean agradables o desagradables, pueden hacer que un contenido nos parezca más relevante o interesante, aumentando la probabilidad de que lo compartamos, comentemos sobre ello, o incluso lo convirtamos en el tema de nuestra cena familiar.

En esta lección vamos a explorar la estrecha relación entre nuestras emociones y la viralidad de la información en línea. Vamos a comprender cómo nuestras emociones juegan un rol sobre nuestras decisiones y acciones al interactuar con contenidos en línea, y cómo podemos tomar mejores decisiones en este entorno digital. Esto no es simplemente un viaje académico, es un viaje hacia una mejor comprensión de nosotros/as mismos/as y nuestro lugar en el ecosistema digital.

¡Iniciemos esta aventura por el mundo de las emociones y la viralidad de la información!

## Conceptos clave

- **Emociones:** son las respuestas naturales e instintivas a los estímulos internos o externos (experiencias o situaciones) que vivimos. Las emociones no son positivas o negativas, como se suele pensar, sino que pueden ser agradables, como la felicidad y el amor, o desagradables, como el miedo y la tristeza. Las emociones transmiten información: todas las emociones son vehículos para informarnos sobre algo que está sucediendo en nosotros/as.
- **Viralidad:** es el fenómeno de la rápida propagación de información o contenido a través de la internet, que alcanza gran número de personas en muy poco tiempo.
- **Información en línea:** son los datos, hechos, noticias, ideas y mensajes que se encuentran y se comparten en el espacio digital.
- **Redes sociales:** son las plataformas digitales donde las personas pueden conectarse y compartir contenidos e información, por ejemplo. Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok, entre muchas otras.
- **Sesgos cognitivos:** son los “atajos” mentales de nuestro cerebro para llegar a conclusiones y tomar decisiones rápidas, de manera automática.
- **Memes:** se refiere al contenido que se comparte de manera viral en los entornos digitales y que suelen ser una expresión de la cultura popular. Los memes comunican información de manera divertida, irónica e incluso satírica. Aunque la forma más común de los meme son las imágenes, también pueden presentarse en formato de video, audio o texto.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo influyen nuestras emociones en la difusión viral de la información en línea?

#### Complementarias

¿Qué es la viralidad de la información en línea?

¿Cómo las emociones actúan en nuestra percepción y en la distribución de la información en línea?

¿Cómo podemos manejar de manera efectiva nuestras emociones para tomar decisiones más informadas al compartir información en línea?

¿Qué podemos hacer para tomar decisiones informadas sobre lo que compartimos?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor. En su defecto, dispositivo móvil con conexión a Internet.

- **Presentación de apoyo 4.2.** | Emociones y viralidad de la información .

- **Cápsula de audio 4.2.** | “Algo muy grave va a suceder en este pueblo” de Gabriel García Márquez.

- Copias de **Hojas de trabajo 4.2.1.** | Radiografía de viralidad (una por estudiante o por grupo de trabajo).



- Página de creación de memes sugerida o plantillas de la **Hoja de trabajo 4.2.2.** | Meme creación.



## Para empezar CONECTAR CON LAS EMOCIONES




Escoja una de las siguientes actividades propuestas para introducir a sus estudiantes en los contenidos temáticos de esta lección:

Reproduzca la cápsula de audio 4.2. que narra el cuento “Algo muy grave va a suceder en este pueblo” de Gabriel García Márquez. <https://bit.ly/489p1jH> Puede reproducirlo una vez más, si siente que es necesario.

Tras escuchar la historia, pida a sus estudiantes que identifiquen:



- ¿Cuál es el inicio de la historia?
- ¿Cuál es el nudo de la historia?
- ¿Cuál es el desenlace de la historia?
- ¿Qué creen que fue vital en esta historia para que se desarrollara de esa forma?
- ¿Sienten que hemos vivido alguna situación similar en la vida real?



Una variación de esta actividad es entregar a sus estudiantes el **recurso para docente 4.2.** “Algo muy grave va a suceder en este pueblo” de Gabriel García Márquez para que hagan una representación teatral del cuento.

Use este ejercicio y el diálogo con sus estudiantes para introducir los conceptos de “viralidad de la información” y el rol de las emociones en su rápida propagación por los entornos digitales.

Si cuenta con tiempo suficiente le recomendamos presentar este video corto del creador de contenidos Javier Santaolalla (parte 1 - parte 2) sobre la anécdota de la transmisión en radio de “la guerra de los mundos” de H.G Wells en 1938 como uno de los ejemplos más icónicos de los efectos que puede tener la viralidad de la información en la vida real. Encuentre la parte 1 aquí: <https://bit.ly/3ri7zbW> y la parte 2 aquí: <https://bit.ly/3LkTe5i>

Pida a sus estudiantes que traigan a la memoria una pieza de información o contenido en línea que hayan recibido o compartido recientemente (puede ser una noticia, un meme, un video, etc.). Algún contenido que recuerden vívidamente.

Cuando estén listos/as, pídale que cierren los ojos y respondan individual e internamente:

- ¿Qué tipo de emoción les generó esa publicación?
- ¿Fue una emoción fuerte o más bien leve?
- ¿Fue una emoción agradable o desagradable?
- ¿Sintieron una necesidad inmediata de compartir esta publicación?
- ¿Se sintieron identificados de alguna manera con el contenido?

Al terminar el ejercicio de reflexión individual pida a algunos de sus estudiantes que compartan sus reflexiones al resto del grupo. Invételes/as a describir la publicación que se les vino a la mente para el resto del grupo. Pregunte por detalles como: ¿en cuál aplicación lo encontré? ¿De qué se trataba el contenido? ¿Qué emoción o emociones generó esa publicación? ¿Lo compartió? ¿Por qué sí o por qué no?



## Actividad principal RADIOGRAFÍA DE LA VIRALIDAD



La siguiente actividad se divide en cuatro etapas, algunas actividades se proponen para que se realicen individualmente, sin embargo, podrían desarrollarse en grupos de dos a cuatro personas teniendo en cuenta la distribución del aula de clase, nivel de conectividad a internet u otros factores relevantes del contexto.

Para consideraciones adicionales, debe remitirse al final de la actividad principal.

### Primera etapa - Las tendencias

En grupos de trabajo pequeños (de dos a cuatro personas) sus estudiantes harán un rastreo en sus redes sociales o sitios web favoritos para identificar una pieza de contenido que sea viral. Puede ser una noticia, un video, un meme, un audio, o cualquier otro formato de contenido que esté siendo ampliamente compartido en sus redes sociales. Una vez identificada una pieza de información viral, pídeles que respondan la primera sección de la **Hoja de Trabajo 4.2.1.** | Las tendencias.

- ¿Quién es la fuente de esa información? (una persona, una organización, etc.).
- ¿Qué tipo de creador de contenido es? (periodista, streamer, influenciador/a, etc.).
- ¿Qué tipo de información, o contenido, es? (basada en hechos, opinión, entretenimiento, etc.).
- ¿Por cuál red social o página web la encontraron?

### Segunda etapa - Las emociones

Cada grupo debe identificar, reflexionar y analizar las emociones que este contenido les provoca. Para ello, pídeles que en grupo respondan la segunda sección de la **Hoja de Trabajo 4.2.1.** | Las emociones.

- ¿Qué emoción te hace sentir? ¿Te divierte, te alegra, te entristece, te enoja,?
- ¿Crees que estas emociones podrían haber ayudado a que ese contenido se volviera viral? Sí/No ¿Por qué?
- ¿Crees que los sesgos cognitivos tienen algo que ver en el fenómeno de la viralización? Sí/No ¿Por qué?

### Tercera etapa - En plenaria

En plenaria facilite un diálogo para compartir las respuestas a las preguntas de las dos etapas previas. Pida a algunos/as estudiantes o grupos compartir con el resto del curso el contenido que encontraron, describiendo las emociones que les provocó y explicando si creen o no que esas emociones ayudaron a que se volviera viral. Organice las intervenciones de modo que el resto del grupo pueda comentar y responder de manera respetuosa, ordenada y proactiva, trayendo a la discusión sus experiencias personales con información viral.

### Cuarta etapa - La experiencia personal

Para cerrar la actividad principal invite a sus estudiantes para que en un ejercicio individual tomen un momento para reflexionar sobre sus propias emociones y cómo ellas han influido en su comportamiento en los entornos digitales. Plantee las siguientes preguntas como orientación para esta reflexión final.

- ¿Has compartido información alguna vez porque te generó una emoción fuerte? Sí/No, ¿por qué?
- ¿La viralidad de la información es algo nuevo o siempre ha existido? Si es algo nuevo, ¿por qué es importante hablar de ella?; Si siempre ha existido, ¿cuál es la diferencia entre la forma como se viralizaba la información antes y después de las redes sociales?
- ¿Crees que el fenómeno de la viralidad de la información tiene algún tipo de impacto, positivo o negativo, en nuestra cotidianidad? ¿Cuál sería ese impacto?

Posteriormente invite a dos o tres estudiantes a que compartan sus respuestas siguiendo los mismos criterios de manejo del tiempo, respeto en la palabra y opinión de las otras personas, y practicando la escucha activa.



## Para terminar ¡MEME CREACIÓN!



Uno de los tipos de contenido más viralizados actualmente son los memes, a menudo asociados con contenido humorístico. Para finalizar esta lección sugerimos desarrollar una actividad de consolidación mediante la expresión artística en un ejercicio de “meme-creación”.

Pida a sus estudiantes que piensen en un meme viral que han visto recientemente. Dialogue con ellos/as sobre los memes usando las siguientes preguntas:

- ¿Qué hace a los memes tan conocidos?
- ¿Por qué creen que el fenómeno de los memes se volvió viral?

Reúna nuevamente a los grupos de trabajo de la actividad principal. Invítelos/as a crear un meme que transmita una emoción específica que han identificado como poderosa para impulsar la viralidad de la información.



Sugiera usar la herramienta de creación de memes que se encuentra en la lista de recursos para esta lección.



Use las plantillas que se encuentran en la **Hoja de trabajo 4.2.1. Meme creación**, para que sus estudiantes escojan una imagen sobre la cual desarrollar el ejercicio.

Luego del tiempo asignado se pedirá que toda la clase presente los memes creados, explicando qué emoción intentaron transmitir y por qué creen que esa emoción podría ayudar a que su meme se vuelva viral. Invite a sus estudiantes a discutir los memes creados y a votar los que creen que tendrían más éxito en su viralidad.

Finalmente, el grupo reflexionará sobre lo que aprendieron de este proceso.

- ¿Cómo influyen las emociones en la viralidad?
- ¿Qué estrategias pueden aplicar de manera individual para tomar conciencia sobre sus emociones y mitigar el fenómeno de la viralidad de la información?



Las siguientes **ideas fuerza** le ayudarán a concluir la lección:

- En nuestra era digital la información circula a una velocidad asombrosa, golpeando nuestras pantallas y cruzando fronteras en milésimas de segundo. Pero ¿qué es lo que realmente hace que cierta información gane tracción y vuele a través de la web como un fuego salvaje? La respuesta está, en gran medida, en nuestras emociones.

- Cuando una pieza de contenido nos hace reír, nos enoja, nos sorprende o nos conmueve, se dispara en cada uno de nosotros el impulso de compartir esa emoción con nuestro círculo social en línea. De hecho, las emociones fuertes, tanto agradables como desagradables, son un poderoso motor de la viralidad. Sin embargo, este impulso emocional puede a veces nublar nuestro juicio, tornándonos menos críticos con la información que compartimos.

- Por lo tanto, es vital que reflexionemos cómo nuestras emociones influyen en nuestras decisiones de compartir información en línea. ¿Estamos difundiendo una noticia porque es precisa y relevante, o simplemente porque nos hizo sentir de cierta manera? ¿Estamos ayudando a difundir contenido de calidad, o estamos permitiendo que nuestras emociones nos conviertan en herramientas de desinformación?

- Ser conscientes de cómo las emociones pueden impulsar nuestras acciones en línea, y adoptar prácticas conscientes de compartición, no sólo nos convierte en ciudadanos digitales más responsables, sino que también puede contribuir a la calidad y autenticidad del contenido de la web. Sólo así podemos controlar el poder de las emociones para interactuar en un Internet más saludable, más informativo y más conectado.



## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora – Lección 4.2.**



### Recurso para docentes 4.2. Actividad de inicio "Algo muy grave va a suceder en este pueblo", de Gabriel García Márquez

Imagínese usted un pueblo muy pequeño donde hay una señora de avanzada edad que tiene dos hijos, uno de 17 y una de 14. Está sirviéndoles el desayuno y tiene una expresión de preocupación. Los hijos le preguntan qué le pasa y ella les responde:

-No sé, pero he amanecido con el presentimiento de que algo muy grave va a sucederle a este pueblo.

Ellos se ríen de la madre. Dicen que esos son presentimientos de vieja, cosas que pasan. El hijo se va a jugar al billar, y en el momento en que va a tirar una carambola sencillísima, el otro jugador le dice:

- Te apuesto un peso a que no la haces.

Todos se ríen. Él se ríe. Tira la carambola y no la hace. Paga su peso y todos le preguntan qué pasó, si era una carambola sencilla. Contesta:

- Es cierto, pero me ha quedado la preocupación de una cosa que me dijo mi madre esta mañana sobre algo grave que va a suceder en este pueblo.

Todos se ríen de él, y el que se ha ganado su peso regresa a su casa, donde está con su mamá o una nieta o, en fin, cualquier pariente. Feliz con su peso, dice:

- Le gané este peso a Dámaso en la forma más sencilla porque es un tonto.

- ¿Y por qué es un tonto?

- Hombre, porque no pudo hacer una carambola sencillísima trastornado por las palabras de su mamá que le dijo que algo muy grave va a suceder en este pueblo.

Entonces le dice su madre:

- No te burles de los presentimientos de los viejos porque a veces salen.

La señora va a comprar carne y le dice al carnicero:

- Véndame una libra de carne, y en el momento que se la están cortando, agrega: – Mejor véndame dos, porque andan diciendo que algo grave va a pasar y lo mejor es estar preparado.

El carnicero despacha su carne y cuando llega otra señora a comprar una libra de carne le dice:

- Lleve dos porque hasta aquí llega la gente diciendo que algo muy grave va a pasar, y se están preparando y comprando cosas.

Entonces la vieja responde:

- Tengo varios hijos, mire, mejor deme cuatro libras.

Se lleva las cuatro libras; y para no hacer largo el cuento diré que el carnicero en media hora agota la carne, mata otra vaca, se vende toda y se va esparciendo el rumor. Llega el momento en que todos en el pueblo están esperando que pase algo. Se paralizan las actividades y, de pronto, a las dos de la tarde, hace calor como siempre. Alguien dice:

- ¿Se ha dado cuenta del calor que está haciendo?
- ¡Pero si en este pueblo siempre ha hecho calor! (tanto calor hacía en el pueblo que los músicos que tenían instrumentos reparados con breva tocaban a la sombra para que no se derritiera).
- Sin embargo -dice uno-, a esta hora nunca ha hecho tanto calor.
- Pero a las dos de la tarde es cuando hay más calor.
- Sí, pero no tanto calor como ahora.

A la plaza desierta del pueblo llega de pronto un pájaro y pronto se corre la voz:

- Hay un pajarito en la plaza.

Y viene todo el mundo, espantado, a observarlo.

- Pero señores, siempre ha habido pájaros en la plaza.
- Sí, pero nunca a esta hora.

Llega un momento de tal tensión que todos los habitantes están desesperados por irse y no tienen el valor de hacerlo.

- Yo sí soy muy macho -grita uno-. Yo me voy.

Agarra sus muebles, sus hijos, sus animales, los mete en una carreta y atraviesa la calle central donde está el resto del pueblo mirando. Hasta el momento en que dicen:

- Si este se atreve, pues nosotros también nos vamos.

Y empiezan a dismantelar literalmente el pueblo. Se llevan las cosas, los animales, todo. Y uno de los últimos que abandona el pueblo, dice:

- Que no venga la desgracia a caer sobre lo que queda de nuestra casa -y entonces la incendia y otros incendian también sus casas. Huyen en un tremendo y verdadero pánico, como en un éxodo de guerra, y en medio de ellos va la señora que tuvo el presagio, clamando:
- Yo dije que algo muy grave iba a pasar, y me dijeron que estaba loca.

## Lección 4.3

# ALGORITMOS Y FILTROS BURBUJA

Sabemos cómo se personalizan los contenidos y sus efectos en la sociedad



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Identificar qué son los algoritmos y las burbujas de filtros, y cómo funcionan en plataformas en línea.

Entender el concepto de economía de la atención y cómo influye en nuestra interacción con la información en línea.

**Grados 8 y 9:** Reflexionar sobre cómo los algoritmos y las burbujas de filtros afectan la percepción de la realidad y el consumo de información.

**Grados 10 y 11:** Desarrollar estrategias de navegación que mejoren la calidad de las interacciones y la diversidad de la información que se consume.



### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 4.3.**  
Algoritmos y filtros burbuja.



**Hoja de trabajo 4.3.1**  
¡Crea tu propia red social!



**Video explicativo**  
“Por la razón y la ciencia”  
(corto animado)

### Introducción

Imaginemos un mundo donde cada vez que entramos a Internet estamos siendo discretamente guiados por fuerzas invisibles. Estas fuerzas, conocidas como algoritmos, predicen y moldean tus preferencias, ofreciéndote un contenido personalizado basado en tus navegaciones previas. El imperio de los algoritmos crea “filtros burbuja”, es decir, entornos virtuales llenos de contenidos que se alinean con tus gustos y creencias personales. Es como un mundo digital hecho a la medida de cada usuario/a. Aunque este escenario suena a ciencia ficción, es una realidad de nuestra era digital.

En la era de la economía de la atención, las plataformas digitales compiten por captar la atención de sus usuarios/as y mantenerlos/as “enganchados/as” el mayor tiempo posible. Entre más tiempo pasemos navegando en una red social, más información personal captarán los algoritmos sobre los gustos personales del usuario/a, haciendo que el algoritmo gane mayor especialidad para presentar únicamente información que se alinee a sus gustos y creencias.

Así, nos adentramos en un círculo vicioso que en ocasiones es beneficioso –por ejemplo, cuando queremos descubrir música similar a la que ya nos gusta–, pero en ocasiones puede resultar muy perjudicial para la sociedad. Los filtros burbuja refuerzan permanentemente las ideas y creencias arraigadas en los/as usuarios/as: ¿creemos que los perros son mejores animales de compañía que los gatos? Los algoritmos presentarán información que refuerce esta idea. En últimas, los algoritmos y los filtros burbuja están contribuyendo a limitar nuestra perspectiva y a ignorar la diversidad de formas de pensamiento y opiniones.

Comprender cómo funcionan y cuál es su impacto puede transformarnos en ciudadanos/as digitales más conscientes y mejor informados/as.

En esta unidad, descubriremos la mecánica detrás de los algoritmos y los filtros burbuja y cómo estos, en conjunción con nuestros propios sesgos cognitivos, afectan nuestra percepción de la realidad. Desvelaremos estrategias para aventurarnos con conocimiento y eficacia en la economía de la atención. ¡Iniciemos este viaje a la tras escena de las plataformas y las redes sociales!

## Conceptos clave

- **Algoritmos:** en estricto sentido un algoritmo es un conjunto de instrucciones o reglas definidas y ordenadas para cumplir un objetivo a través de un número finito de operaciones. En el campo de las redes sociales los algoritmos son reglas que las plataformas en línea utilizan para decidir qué contenido mostrar a cada usuario/a. Los algoritmos son como asistentes digitales que seleccionan y organizan lo que un/a usuario/a ve en sus redes sociales.

- **Filtro burbuja:** se trata de un fenómeno propio de los entornos digitales generado por los algoritmos: los algoritmos de un sitio web predicen qué información le gustaría ver o consumir al usuario/a basándose en la información disponible sobre él/ella, como su historial de búsqueda, tiempo de permanencia observando contenidos específicos y clics anteriores. Los filtros están diseñados para mostrar el contenido que creen que te interesa; crean una “burbuja” en la que te sientes cómodo/a porque estás rodeado de ideas similares a las tuyas. Esto puede hacer que tengas una visión limitada de las perspectivas diversas y puede reforzar tus propias creencias.

- **Economía de la atención:** un enfoque moderno de la gestión de la información que trata la atención humana como un recurso valioso y escaso.

- **Sesgos de confirmación:** la tendencia a buscar, recordar y prestar más atención a la información que confirma o refuerza nuestras creencias preexistentes y desconocemos la que las contradice.

- **Sesgo de observación selectiva:** un sesgo cognitivo que nos hace prestar más atención a la información que se alinea con nuestros intereses o pensamientos.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo afectan nuestra percepción de la realidad y nuestro comportamiento en línea los algoritmos y los filtros burbuja?

#### Complementarias

¿Qué son los algoritmos y cómo funcionan en el entorno digital?

¿Cuáles son los beneficios y los retos relacionados con el uso de algoritmos por las plataformas digitales?

¿De qué manera los algoritmos pueden exponernos a contenido potencialmente falso o engañoso?

¿Cómo podría influir la economía de la atención en nuestras interacciones en línea?

¿Cómo podemos convertirnos en ciudadanos digitales más conscientes y responsables?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor. En su defecto, dispositivo móvil con conexión a Internet.

- **Presentación de apoyo 4.3.** | Algoritmos y filtros burbuja.

- **Hoja de trabajo 4.3.1.** | ¡Crea tu propia red social!

- Video explicativo: | “Algoritmos y burbujas de información en la red”.

- **Video:** | “¿Cuál es el problema?”.



## Para empezar CONSCIENCIA DE LOS ALGORITMOS



Para iniciar esta lección pregunte a sus estudiantes:

- **¿Alguna vez han sentido que internet o las redes sociales pareciera que les lee la mente o adivina lo que quieren?**

Destine diez minutos para dar la palabra a los/as estudiantes que deseen compartir sus experiencias frente a este interrogante. Recuerde siempre establecer unos parámetros de participación donde el respeto, la escucha activa y el uso responsable del tiempo sean la base de todas las interacciones dentro y fuera del salón de clase. Tras unas rondas de participación, pregunte a sus estudiantes si saben por qué pareciera que Internet y las redes sociales supieran qué estamos pensando o qué estamos deseando.

- **¿Qué hay detrás de este fenómeno?**

La respuesta es: los algoritmos. Esta actividad busca introducir a sus estudiantes en los conceptos centrales de esta lección: algoritmos y filtros burbuja.



Proyecte en la pantalla o en el televisor el vídeo “Algoritmos y burbujas de información en la red” realizado por la Fundación VTR. Encuentre el vídeo en [hazdobleclick.co](https://bit.ly/45RLboQ) o en el siguiente enlace: <https://bit.ly/45RLboQ>



Lea en voz alta la transcripción del vídeo “Algoritmos y burbujas de información en la red” que se encuentra en la sección Recursos para docentes 4.3.1.

Tras la proyección del vídeo, o la lectura del texto, dedique cinco minutos para socializar con todo el grupo las ideas principales que pueden extraer del vídeo, buscando establecer una base conceptual sobre lo que son los algoritmos y los filtros burbuja.



Es posible que sus estudiantes sepan cómo operan los algoritmos en la web y en las redes sociales. Su labor en este contexto será facilitar el diálogo para nivelar el aprendizaje sobre estos en su aula de clase.



### Actividad principal ¡CREA TU PROPIA RED SOCIAL!<sup>3</sup>



Use el diálogo suscitado tras la actividad inicial para introducir las siguientes características de los algoritmos y de los filtros burbuja:

- Los algoritmos son el núcleo del funcionamiento de plataformas en línea, desde motores de búsqueda – como Google o Firefox–, pasando por redes sociales y hasta las herramientas de inteligencia artificial.
- En su funcionamiento, estos algoritmos a menudo crean un fenómeno conocido como “filtros burbuja”: para mejorar la experiencia de navegación, los algoritmos seleccionan y presentan información personalizada basada en preferencias, interacciones e historial de navegación de cada persona. Entonces, en lugar de presentarnos un espectro diverso de información, los algoritmos crean una “burbuja” que encierra a cada persona en un ciclo constante de contenido que es de su interés, o que se alinea a sus pensamientos, gustos y opiniones. Los filtros burbuja aíslan a la persona de cualquier otro tipo de contenido, especialmente de aquél que es opuesto o contrario a sus gustos, creencias y opiniones.

Si el grupo demuestra un amplio dominio de estos conceptos, dirija la conversación hacia la relación entre estos dos conceptos y los sesgos cognitivos (de confirmación y de observación selectiva, particularmente).



La lección 4.1. está dedicada a la explicación de los sesgos cognitivos –incluyendo los de confirmación y observación selectiva– y cómo influyen en nuestras navegaciones por la web y las redes sociales.



A continuación, encontrará algunas ideas fuerza sobre la relación entre algoritmos, filtros burbuja y sesgos cognitivos:

- Los algoritmos, los filtros burbuja y los sesgos cognitivos están intrínsecamente ligados en esta era de consumo de información digital.

<sup>1</sup> Esta actividad es una adaptación al español de la actividad “¿Qué es lo más importante a la hora de diseñar un algoritmo?” desarrollado por CIVIX Canadá en su programa “Politalks”.

- La forma como se constituyen los filtros burbuja –experiencias de navegación con contenidos personalizados para cada usuario/a– alimenta y refuerza nuestros sesgos cognitivos. Por ejemplo, el sesgo de confirmación, que es la tendencia a buscar, interpretar y recordar información que confirme nuestras creencias previas, se ve reforzado por los filtros burbuja, puesto que los algoritmos están entrenados para presentar de manera constante contenido que se alinea con los gustos, preferencias, ideas y actitudes del/la usuario/a. Estar expuesto/a, una y otra vez, a información que reafirma los gustos, creencias y opiniones personales es el caldo de cultivo idóneo para fortalecer el sesgo de confirmación. En últimas, limitar la mirada a contenidos que reafirman creencias, coarta la posibilidad de explorar nuevas opciones de entender otras perspectivas y miradas, y ampliar el conocimiento.

- Del mismo modo, el sesgo de observación selectiva, que implica nuestra tendencia a prestar más atención a cosas que encajan en nuestras creencias o se alinean con intereses particulares, también se perpetúa a través de los filtros burbuja. Con su potencial para personalizar la experiencia de cada usuario, los algoritmos pueden terminar por atraparnos en un bucle virtual donde solo vemos y absorbemos las cosas que queremos ver, omitiendo cualquier información diferente.

Tras la explicación, formule las siguientes preguntas a todo el grupo para hacer una ronda de intervenciones.

**- Con lo anterior, ¿todos y todas recibimos exactamente la misma información en nuestras redes sociales? (Sí/No, ¿por qué?).**

**- ¿Qué implicaciones puede tener que sólo interactuemos con contenido que permanentemente está reafirmando nuestros gustos, opiniones o creencias en nuestras redes sociales?**

Explique que una de las implicaciones más delicadas de la forma como operan los algoritmos y los consecuentes filtros burbuja es la polarización de la sociedad: cuando las personas solo interactúan con información que confirma sus opiniones y no se les presenta contenido que desafíe sus puntos de vista, es más probable que se alejen de las posiciones moderadas y se adhieran a extremos ideológicos. Esto puede dar lugar a una sociedad en la que los diferentes grupos tienen dificultades para comunicarse y comprenderse mutuamente.



La lección 7.3. está dedicada a la explicación de manifestaciones de violencia en los entornos digitales. Allí profundizamos sobre los discursos de odio y el efecto de la polarización en la sociedad.

Entregue a cada estudiante una copia de la **Hoja de trabajo 4.3.1**. ¡Crea tu propia red social! Pida que imaginen que tienen la oportunidad de crear una red social como Facebook, TikTok, Instagram. Para ello deben tomar algunas decisiones que se encuentran consignadas en la **Hoja de trabajo entregada**. Dé algunos minutos para que sus estudiantes desarrollen la actividad de manera individual. ¡Invítelos/as a usar toda su creatividad!

Al terminar el ejercicio individual, invite a sus estudiantes a encontrar una pareja para compartir su creación y comparar la manera como priorizaron las instrucciones que darían al algoritmo de su red social. Pida que expliquen a su pareja qué razones consideraron para hacer la priorización.

Nota: Aunque las parejas encuentren que coincidieron en el mismo orden de prioridad, lo importante es compartir cuál fue el razonamiento para tomar esa decisión.

Las siguientes preguntas orientadoras pueden facilitar la reflexión del grupo:

- **¿Identificaron similitudes entre las diferentes redes sociales que crearon?**
- **¿Encuentran similitudes en la forma como priorizaron las instrucciones para sus algoritmos? ¿Hubo algunos ítems que fueron difíciles de priorizar? ¿Cuáles? (pida varias intervenciones).**
- **¿Cuáles creen que son los beneficios y los contras de que las redes sociales funcionen con algoritmos?**
- **¿De qué manera los filtros burbuja pueden tener un impacto positivo o negativo en nuestras vidas?**

Termine esta sección con el siguiente ejercicio:

- **Levanten la mano quienes usen redes sociales.**
- **Levanten la mano quienes hayan pagado por tener una cuenta en esas redes sociales.**

Con este último ejercicio pondrá en evidencia que los/as usuarios/as de redes sociales acceden a ellas de manera gratuita. Pregunte:

- **¿Alguno/a sabe cómo se sostienen económicamente grandes empresas como Meta (propietaria de Facebook, Instagram y WhatsApp)?**

Para dar respuesta a esta pregunta:



Proyecte en la pantalla o en el televisor el video “¿Cuál es el problema?”, un fragmento del documental “El dilema de las redes sociales”. <https://bit.ly/45Y98ew>



Lea en voz alta la transcripción del video “¿Cuál es el problema? que se encuentra en la sección Recursos para docentes 4.3.2.

Las grandes empresas propietarias de redes sociales mantienen sus ingresos económicos (o basan su modelo de negocio) al tener conectados/as a sus usuarios/as a sus redes. Y para mantener conectados/as a sus usuarios/as hacen uso de los algoritmos y de los sesgos cognitivos: una mezcla perfecta que mantiene nuestra atención puesta en sus contenidos.

Es a través de esta correlación que las redes sociales programan sus plataformas para mantenernos/as conectados/as, y así generan ganancias económicas: el número de usuarios, la cantidad y el tipo de interacciones, el tiempo de conexión, entre otros factores, hacen que la publicidad por la que pagan grandes empresas llegue directamente a la audiencia potencialmente interesada en sus productos. La sumatoria de estos elementos son las bases sobre las que se sustenta la “Economía de la atención”, tema central de este módulo.



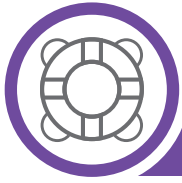
**Para terminar  
¡HACKEA TU  
ALGORITMO!**



Para terminar esta lección invite a sus estudiantes a pensar estrategias personales que les permitan navegar la información de los entornos digitales de manera consciente y así minimizar los efectos de los filtros burbuja. Pídales que registren sus respuestas en su cuaderno o bitácora dibujando un círculo grande y uno más pequeño adentro del primero.

- En el círculo interno escribirán una estrategia personal que consideran que pueden desarrollar para salir de su burbuja y tener una mirada amplia sobre la diversidad de información, posturas y opiniones que se registran en las redes sociales. Esto puede incluir acciones como seguir a una variedad de cuentas para buscar y leer puntos de vista diferentes, hacer un esfuerzo consciente para no hacer click de manera automática sobre publicaciones que reafirman sus gustos y creencias personales, y tomar descansos regulares de las redes sociales para reflexionar sobre la información que han consumido.
- En el círculo externo, escribirán una idea sobre algo que consideran podemos hacer como comunidad, o sociedad, para de manera consciente salir de las burbujas de información y promover el reconocimiento de la diversidad de perspectivas, gustos, creencias y opiniones.

Para contrarrestar estos fenómenos es crucial fomentar una conciencia y un pensamiento críticos. Al comprender cómo funcionan los algoritmos y cómo interactúan con nuestros sesgos cognitivos podremos tomar medidas de mitigación, como diversificar nuestras fuentes de información y cuestionar activamente nuestras propias creencias y sesgos. De este modo, podemos utilizar la era digital para expandir nuestros conocimientos, empatizar con visiones diferentes, con experiencias de vida diversas.



## Para complementar

Si desea profundizar sobre este tema, puede desarrollar con sus estudiantes algunas de la siguientes estrategias:

- Mapeo de sus filtros burbuja: invite a sus estudiantes a dedicar un día a explorar activamente sus filtros burbuja en diferentes redes sociales y registrar qué tipo de contenidos les muestra. Pídales que registren lo que identifiquen en su cuaderno o bitácora. Este ejercicio les permitirá obtener una imagen más clara de cómo los algoritmos están personalizando su experiencia de navegación en los entornos digitales.
- El reto de la desconexión digital: desafíe a sus estudiantes a pasar un día entero sin redes sociales. Luego, pídale que reflexionen y compartan cómo se sintieron durante ese día y cómo afectó su rutina diaria. Estas reflexiones pueden proporcionar una visión valiosa de cómo nuestras vidas están entrelazadas con las redes sociales y cómo nuestra atención está siendo utilizada.

## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 4.3**.



### Recursos para docentes 4.3.1. Algoritmos y burbujas de información en la red

Antes de internet, los rumores se esparcían en las ferias, en las plazas, por teléfono, de persona a persona; y hacían daño, pero no tenían el alcance mundial ni la inmediatez que tienen ahora. ¿Cómo se esparce la información falsa en la era de la interconexión?

Nos gusta que nos digan lo que queremos creer. En esta trampa caemos como moscas. Prácticamente toda la información que circula en la web a través de Google, Facebook, y otras plataformas, está organizada sobre algoritmos, es decir, ecuaciones matemáticas que anticipan nuestras interacciones online.

Rastreado tu actividad, filtrando contenidos y mostrándote lo que quieres ver, desaparece lo diferente. En el fondo, se crea una burbuja de información a tu alrededor con el contenido perfecto para ti. Todos están de acuerdo contigo, pero cuidado, puedes volverte más extremo en tu pensamiento. Si eres un dog-lover, olvídate de los gatitos en tu pantalla.

Además, los algoritmos no distinguen entre información falsa y verdadera. Tu burbuja podría convertirse en una gran red de mentiras, convencéndote de que la tierra es plana, o de votar por un demente en las próximas elecciones. Así que ojo con a quien le regalas tu click.



### Recursos para docentes 4.3.2. "¿Cuál es el problema" - El dilema de las redes sociales

Es un poco trivial decirlo ahora pero como no pagamos por los productos que usamos, los anunciantes pagan por esos productos. Los anunciantes son los clientes. Nosotros somos el producto.

El dicho clásico es "si no pagas por el producto, el producto eres tú".

Muchos piensan que Google es solo un motor de búsqueda y Facebook sirve para ver lo que hacen mis amigos y compartir sus fotos. Pero no se dan cuenta de que compiten por su atención.

En Facebook, Snapchat, Twitter, Instagram, YouTube, su modelo de negocio es mantener a la gente enganchada en la pantalla. "Veamos cómo captar la atención de esa persona todo lo posible". "¿Cuánto tiempo podemos captarte?". "¿Cuánto de tu vida podemos conseguir que nos des?"

Al pensar cómo funcionan estas empresas tiene sentido: tenemos servicios de internet que consideramos gratis pero no lo son, los pagan los anunciantes. ¿Por qué pagan esas empresas? Pagan a cambio de mostrarnos sus anuncios. Somos el producto. Lo que se vende es nuestra atención.

Fuente: El dilema de las redes sociales. Disponible en Netflix.





### **¿Tienes tu celular prendido todo el tiempo?**

Es difícil apagar el celular, lo sabemos. Pero en serio, no necesitas tenerlo encendido todo el día. Date un descanso, aunque sea sólo por un par de horas al día. Es posible que sientas un poco de ansiedad al principio, pensando en todas las cosas que están ocurriendo en línea y que no estás viendo, pero para y piensa por un momento: ¿cuántas de las cosas que recibes en redes son realmente importantes? ¿Muy pocas cierto? Textos, historias de Instagram u otras comunicaciones digitales pueden esperar. No va a pasar nada si no pones un like de inmediato a esa foto que te gusta. Si sigues nuestro consejo y te desconectas por un par de horas al día, descubrirás lo refrescante que puede ser darte un espacio para ti fuera de línea.



## Módulo 5

CTRL+F

# VERIFICACIÓN DE INFORMACIÓN

- 5.1 Verificación de información
- 5.2 Verificación de fuentes
- 5.3 Verificación de la afirmación
- 5.4 Rastrear el contexto



## Módulo 5

# CTRL-F: VERIFICACIÓN DE INFORMACIÓN

Las noticias falsas, la información errónea o tergiversada –hoy en día conocida como “desinformación”– han existido toda la vida. Sin embargo, hoy en día las noticias falsas se difunden con muchísima facilidad y están a solo un click. ¿Qué podemos hacer ante la duda de la veracidad de la información que recibimos?

Este módulo presenta un viaje de exploración y aprendizaje en el que docentes y estudiantes desarrollarán habilidades fundamentales para discernir y verificar la veracidad de los contenidos que encontramos en nuestra navegación por los entornos digitales. Aprenderás de manera práctica algunas herramientas y estrategias que te permitirán identificar la veracidad de la información, un tema de vital importancia en nuestra era actual de abundancia de datos.

La **lección 5.1**, “Verificación de la información”, es nuestro punto de partida. Aquí entablaremos una discusión sobre la importancia de verificar la información diaria y cómo esta afecta nuestros procesos de toma de decisiones. No sólo desentrañaremos los peligros de la desinformación, sino que también destacaremos la necesidad de convertirnos en consumidores/as más críticos/as y conscientes de la información.

En la **lección 5.2**, “Verificación de fuentes”, profundizaremos en la cuestión de las fuentes de información, identificaremos las distintas características de una fuente confiable y discutiremos cómo verificar de manera práctica su confiabilidad. Esta etapa es vital para establecer una base sólida para discernir respecto de la información que consumimos.

“Verificación de la afirmación” es el núcleo de la **lección 5.3**. Aquí nos sumergiremos en las técnicas de verificación, y aprenderemos a cuestionar y analizar declaraciones y afirmaciones con una mirada crítica, partiendo de una premisa: no toda afirmación, a pesar de enunciarse como una verdad, significa que lo sea.

La **lección 5.4**, “Rastrear el contexto”, nos ayudará a entender que la información nunca existe en el vacío. Aprenderemos a rastrear y comprender el contexto dentro del cual se presenta la información, permitiéndonos interpretarla de manera más precisa y efectiva.

¿Estás listo/a para cambiar tu forma de analizar la información que recibes? ¡Empecemos!

## Lección 5.1

# VERIFICACIÓN DE INFORMACIÓN

Entendemos la importancia de la información confiable



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Comprender el concepto y la importancia de verificar la información.

**Grados 8 y 9:** Identificar los riesgos de la desinformación en la era digital.

**Grados 10 y 11:** Discutir su papel como consumidor/a y difusor/a de información en línea.

Argumentar acerca de la importancia de desarrollar hábitos y prácticas de verificación de información.

### Recursos disponibles



#### Presentación de apoyo 5.1.

¿Por qué necesitamos verificar la información?.



#### Hoja de trabajo 5.1.1.

Desenmascarados  
**Hoja de trabajo 5.1.2.**  
Contaminación de la información



#### Hoja de trabajo 5.1.3.

Lectura vertical vs.  
Lectura lateral.



#### Gamificación

“Desenmascarados”



#### Video explicativo

“Contaminación de la información”

### Introducción

En la era digital actual a menudo la información es comparada con el aire que respiramos: omnipresente y esencial, formando la base de nuestras interacciones sociales, nuestra toma de decisiones y nuestra visión del mundo. Sin embargo, en esta atmósfera a menudo nos encontramos en medio de una “polución de la información”, donde la desinformación, la información errónea y las diversas formas de contenido engañoso, como la sátira y la desinformación basada en género, pueblan nuestro consumo informativo diario.

La velocidad a la que circula la información y su volumen hacen que sea cada vez más difícil distinguir entre lo verdadero y lo falso. Por eso, como consumidores/as es fundamental desarrollar habilidades de verificación de información para poder navegar con seguridad por este vasto océano de datos.

Verificar la información que recibimos no es solo desacreditar las “falsedades”, sino también entender sus matices. Para ello es importante conocer y aplicar tanto la “lectura vertical” (profundizando en una sola fuente) como la “lectura lateral” (comparando varias fuentes). Esa es la labor que desarrollan los/as “verificadores/as de información” o *fact-checkers*: analizar la veracidad o falsedad de la inmensa cantidad de información que ronda en nuestros entornos digitales.

En esta lección nos sumergiremos en el mundo de la verificación de información. Exploraremos los diferentes tipos de desinformación, la necesidad de verificar la información y cómo podemos, ejerciendo una ciudadanía responsable, contribuir a un desarrollar un ecosistema de información más confiable.

### Conceptos clave

– **Polución de la información:** la presencia y propagación de información no verificada, engañosa o falsa en diferentes medios y plataformas.

- **Desinformación:** información falsa o distorsionada que se crea y comparte con la intención deliberada de engañar.
- **Información errónea:** información incorrecta, pero no necesariamente con la intención de engañar.
- **Información engañosa:** contenido manipulado para difundir un mensaje tergiversado, adulterando el contexto original del video, el audio, la imagen o el texto viralizado.
- **Sátira:** forma literaria, artística o discursiva que utiliza la ironía, el humor y la exageración para criticar o burlarse de algo; en el ecosistema de la desinformación, la sátira puede ser tomada erróneamente como un hecho real.
- **Desinformación basada en género:** información falsa que perpetúa estereotipos de género y conduce a la discriminación y exclusión de mujeres y personas con identidades de género diversas.
- **Verificación de información:** proceso de comprobar la veracidad, autenticidad y exactitud de la información.
- **Verificadores de información:** personas o plataformas que se dedican de manera profesional a verificar la precisión de la información alrededor del mundo a través de estrategias rigurosas de investigación y contraste de datos.
- **Lectura vertical:** un enfoque de evaluación que implica contrastar la confiabilidad de una fuente o una información basándose en factores superficiales de credibilidad (buena ortografía, redacción correcta, diseño agradable, poca publicidad). En la práctica la lectura lateral implica mantenerse en una sola página revisando la información que allí se encuentra –sin contrastar con otras fuentes– como criterio único para evaluar su confiabilidad.
- **Lectura lateral:** un enfoque de evaluación de la información que implica comparar varias fuentes para evaluar la veracidad o confiabilidad de una pieza de información. Este enfoque de verificación implica investigar y contrastar diversas fuentes de información para definir la validez de los datos evaluados. Es la estrategia utilizada por verificadores/as de información profesionales.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Por qué es importante verificar la información y cómo podemos protegernos de su polución de la información?

#### Complementarias

-¿Cuáles son los diferentes tipos de polución de la información y cómo se propagan?

-¿Qué es lectura vertical y qué lectura lateral en la verificación de la información?

-¿Cómo puede la verificación ayudarnos a combatir la polución de la información?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor. En su defecto, dispositivo móvil con conexión a Internet.

- **Presentación de apoyo 5.1.** | ¿Por qué necesitamos verificar la información?

- Copias de la **Hoja de trabajo 5.1.1.** | Para empezar – Desenmascarados.

- Copias de la **Hoja de trabajo 5.1.2.** | Actividad principal - Contaminación de la información.

- Copias de la **Hoja de trabajo 5.1.3.** | Para terminar - Lectura vertical vs. lectura lateral.

- **Gamificación** | “Desenmascarados”.

- **Video explicativo** | “Contaminación de la información”.



## Para empezar ¿SOMOS INMUNES A LA DESINFORMACIÓN?



Esta actividad permitirá introducir a sus estudiantes de manera vivencial en la desinformación desde un juego llamado “Desenmascarados”.



Puede desarrollar esta actividad de manera individual, enviando el link del juego “Desenmascarados” a sus estudiantes para que lo desarrollen desde sus celulares o computadores. También puede realizar el ejercicio de manera grupal. Para ello, proyecte en la pantalla o en el televisor el juego. <https://bit.ly/3sUOkWF>

- Seleccione el pulgar arriba si consideran que la información es verdadera.
- Seleccione el pulgar abajo si consideran que la información es falsa.



Tome copias o recorte las fichas que se encuentran en la **Hoja de trabajo 5.1.1.** “Para empezar - Desenmascarados”. Para este ejercicio puede agrupar a sus estudiantes y entregar un conjunto de fichas a cada grupo. Pídales que señalen sobre la imagen si consideran que es verdadera (✓) o falsa (X).

Bien sea que desarrolle la actividad de manera grupal o individual, las instrucciones son las mismas: sus estudiantes verán ejemplos de noticias o piezas de información tomados de Internet. Para cada uno votarán si la noticia o pieza de información que observan es verdadera (pulgar arriba) o falsa (pulgar abajo).

En la versión digital de este juego encontrará de manera inmediata la respuesta a si la información es verdadera o no. Si desarrolla el juego en su versión impresa, valide las respuestas de los grupos usando las respuestas correctas que se encuentran en la sección **Recursos para docentes 5.1.** Desenmascarados.

Al finalizar el juego facilite una ronda de diálogo con sus estudiantes en torno a las siguientes preguntas:

- **¿Les sorprendió el resultado que recibieron? ¿Por qué sí? ¿Por qué no?**
- **¿Cómo decidieron su votación? ¿Qué criterios tuvieron en cuenta para decidir su elección?**
- **Si un día les llega por WhatsApp un mensaje alarmista diciendo que cayó un meteorito en su ciudad ¿cómo confirmarían esa historia?**



Use los aportes de sus estudiantes para reforzar las siguientes ideas fuerza:

- Hoy en día la información viaja a una velocidad en la que, en cuestión de segundos, una noticia puede llegar a miles de personas. Por un lado, esto ha democratizado el acceso a la información, pero por otro ha facilitado la propagación de noticias falsas, erróneas o malinterpretadas.
- Ante esta realidad hay personas (principalmente periodistas) que se dedican a verificar la información. Son personas altamente capacitadas que trabajan incansablemente para determinar si la información que recibimos es precisa y verdadera; o la desmienten cuando resulta ser falsa o tergiversada. Actúan como el primer filtro entre un mar de datos y la sociedad, evitando que se difundan mentiras o desinformación.



## Actividad principal CONTAMINACIÓN DE LA INFORMACIÓN



En esta sección, profundizaremos sobre conceptos clave en el campo de la desinformación y la “polución de información”.



Proyecte en la pantalla o televisor el video “Contaminación de la información”.  
<https://bit.ly/3Ze2EFL>.

Si lo considera necesario, puede repetir la reproducción del video una vez más para apropiar adecuadamente los conceptos.

Tras la reproducción invite al grupo a tener una corta discusión sobre lo que entendieron del video, teniendo en cuenta las preguntas orientadoras que se encuentran en la **Hoja de trabajo 5.1.2**. Contaminación de la información:

- ¿Algo de lo que se dice en el video les llamó la atención? ¿Qué?
- ¿A qué se refiere este video cuando dice que “lo que tenemos es un ambiente de información que está contaminado”? ¿Sienten que es así?
- En su experiencia, ¿es fácil o difícil identificar información confiable en internet?
- ¿Qué hacen cuando ven información que no saben si es verdad o mentira?
- ¿Qué estrategias recomienda el video para ser parte de la solución y no parte del problema?
- ¿Se le ocurre alguna estrategia adicional?

Puede desarrollar la discusión en plenaria, o mediante la estrategia 1-2-4: primero, entregue a cada estudiante una copia de la **Hoja de trabajo 5.1.2**. Contaminación de la información para desarrollar las preguntas de manera individual (1). Tras unos minutos, invite a sus estudiantes a compartir sus respuestas en pareja (2) y finalmente, invítelos/as a juntarse con otra pareja (4) para compartir sus respuestas, haciendo énfasis en la última pregunta (estrategias).



Si no le es posible reproducir el video, puede leer en voz alta el guion que se encuentra en la sección **Recursos para docentes 5.1.2**. Contaminación de la información. Puede hacer este ejercicio en plenaria, o en grupos. Si decide esta última opción, entregue a cada grupo una copia de la lectura y una copia de la **Hoja de trabajo 5.1.2**. Contaminación de la información para desarrollar la discusión a partir de la lectura.

Use la última pregunta (estrategias) para indicar a sus estudiantes que durante las siguientes clases aprenderán tres técnicas sencillas que les permitirán –en la mayoría de los casos– identificar cuándo están ante información confiable y cuándo ante información falsa. Para allanar el camino hacia el aprendizaje de estas tres habilidades presente las siguientes ideas fuerza:

- Las tres técnicas para verificar información se sustentan sobre una estrategia llamada “**lectura lateral**” que usan los/as verificadores de información para determinar si una información es verdadera o falsa; este tipo de lectura propone que, para determinar si una información o una fuente es confiable, la clave consiste en buscar en internet tanta información como sea posible para constatar su veracidad.

- La lectura lateral es una alternativa a la **lectura vertical** que se refiere al hábito de determinar la confiabilidad de una fuente o página web mediante **referentes superficiales de credibilidad**: ¿cómo se ve la página? ¿Su estética en general es agradable? ¿Tiene errores de ortografía? ¿Tiene publicidad? ¿parece legítima? En general las personas tendemos a basar nuestro juicio en “cómo se ve” lo que percibimos. Sin embargo, hoy en día existen páginas web, fuentes de información, y personas que generan contenidos que pueden presentarse de una manera legal y confiable, pero que en realidad no lo son.



### Para terminar LECTURA VERTICAL VS. LECTURA LATERAL



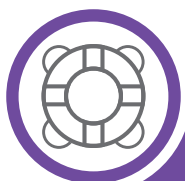
Para concluir esta lección entregue a cada estudiante (o en grupos) copias de la **Hoja de trabajo 5.1.3**. Lectura vertical vs. lectura lateral. Allí se presentan algunas de las formas como se aplican ambas técnicas de lectura de información. Invite a sus estudiantes a identificar:

- ¿Cuáles son los puntos débiles de cada estrategia de lectura?
- ¿Cuáles son los puntos fuertes de cada estrategia de lectura?
- ¿De qué manera se podrían complementar ambas estrategias?



Haga una ronda de apreciaciones entre sus estudiantes. Culmine la clase con las siguientes **ideas fuerza**:

- El trabajo de quien verifica información es esencial en la era digital porque nos ayuda a discernir entre lo verdadero y lo falso, nos protege de la sobrecarga de información y nos permite formar opiniones y tomar decisiones basadas en hechos reales. Es decir, tomar decisiones informadas.
- Al hacerlo preservan la integridad de la información, empoderan a la ciudadanía y fortalecen a la sociedad en su conjunto. En un mundo donde “el contenido es el rey”, los/as verificadores/as de información son los/as guardianes/as del reino de la información veraz.
- Todos/as podemos desarrollar las mismas habilidades de los/as verificadores/as de información. En las siguientes lecciones aprenderemos a aplicar tres sencillas técnicas que nos permiten hacer un ejercicio individual para verificar la confiabilidad de la información que consumimos.



### Para complementar



A continuación, encontrará algunas ideas para profundizar en los temas abordados durante la clase:

- **Juego de rol**: esta actividad permite a sus estudiantes aprender sobre desinformación y contaminación de la información en un escenario simulado. Para ello puede proponerles que hagan una representación teatral de un escenario en donde existan varios personajes en torno a la difusión de una noticia falsa: alguien podría ser un/a periodista que intenta verificar la información, otra persona podría ser una fuente dudosa, otra un/a lector/a que cree todo lo que lee, etc. Así, cada uno/a experimentaría los desafíos y la importancia de la verificación de la información desde diferentes perspectivas.

- **Discusión guiada**: proponga a sus estudiantes una conversación en grupo en la que se traten los temas de la lección. Por ejemplo, les puede preguntar si recuerdan algún ejemplo de algo que haya ocurrido debido a una noticia falsa. Esta conversación ayuda a reflexionar acerca del impacto de las noticias falsas en nuestra sociedad y cómo la verificación de información puede ayudar a combatir su efecto negativo. También podría discutir las responsabilidades de cada persona como consumidor/a de información en la era digital. A través de esta actividad los/as participantes tienen la oportunidad de compartir sus opiniones, aprender de los demás y desarrollar habilidades críticas de pensamiento y comunicación.



## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 5.1**.



### Recursos para docentes 5.1.1. Hoja de respuestas - Desenmascarados

Camilo Hurtado

**Esta noticia es verdadera**

Un pastor hondureño profetiza una maldición para el país por el concierto de Bad Bunny  
[www.playgroundweb.com](http://www.playgroundweb.com)

Roberto López

**Esta noticia es falsa**

Una historia de humildad y perdón. Nelson Mandela invitó a comer en su mesa a un guardia que lo torturó y humilló cuando estuvo en la cárcel.

Pablo Rodríguez

**Esta noticia es verdadera**

En Mississippi, acusan a padre e hijo blancos de atacar a conductor afro de FedEx  
[laopinion.com](http://laopinion.com)

Luisa Hidalgo

**Esta noticia es verdadera**

¡Una tienda adivinó que una adolescente estaba embarazada antes que la familia de la adolescente!  
[Instagram](https://www.instagram.com)

Juliana Vélez

**Esta noticia es verdadera**

Ciclistas pedalearon durante 6 días para crear dinosaurio de 1.025 Kms de largo.

Antonio Trujillo

**Esta noticia es verdadera**

¡En Ecuador y Perú utilizan al Cuy para diagnosticar enfermedades!  
[lahora.com.ec](http://lahora.com.ec)



## Recursos para docentes 5.1.2. Actividad principal Contaminación de la información

Todos sabemos que el planeta tierra es una esfera. Sabemos también que ese planeta está dividido en casi 200 países, e incluso sabemos que en esos países viven más de 7 mil millones de personas, pero ¿cómo? ¿Quién aquí ha viajado al espacio, o a todos los países del mundo? ¿Quién ha contado a esas personas? Por lo menos, ninguno de nosotros.

La mayoría del conocimiento que tenemos es información que fue creada y compartida por otras personas. Gracias a las redes de información que ha tejido la humanidad, vivimos en un mundo mucho más rico e interesante del que hubiéramos podido imaginar. Sin embargo, ese mundo depende de una cosa: saber en quién podemos confiar.

¿Ustedes le creen cualquier cosa a cualquier persona? Por supuesto que no. Esto sería la fórmula perfecta para caer en un montón de engaños, pero tampoco es bueno dejar las puertas cerradas. Tiene que haber gente en la que sí confiamos, porque de otro modo sería imposible siquiera saber algo; a duras penas podríamos entender las cosas que vemos con nuestros propios ojos. El problema es que la pregunta por cuáles son las fuentes que sí podemos confiar, se ha vuelto mucho más difícil de responder ahora que existe Internet.

Actualmente, cualquiera puede publicar información falsa con los mismos medios que antes eran utilizados exclusivamente por actores más confiables como periodistas; y la cosa es todavía peor cuando estamos en época de elecciones porque lo que está en juego, el dinero, el poder, los odios y los desacuerdos; esas cosas son una gran motivación para crear y compartir información falsa.

No es que el mundo se divida entre los mentirosos y los honestos. Con frecuencia la gente que comparte información falsa por redes sociales lo hace pensando que es verdad. ¿No les ha pasado que encuentran una noticia indignante, o sorprendente, y después de compartirla se enteran de que era mentira? Eso le pasa a los amigos, y a la familia, y nos pasa a nosotros también. Más que un mundo con buenos y malos, lo que tenemos es un ambiente de información que está contaminado.

Todos estamos inclinados a creer que una noticia es cierta, si confirma nuestras creencias; y en cambio creemos que es falsa, si choca con nuestra visión del mundo. Lamentablemente, el análisis juicioso de la información muchas veces no alcanza a ocurrir antes de que le demos click al botón de compartir. Entonces, ¿cómo ser parte de la solución y no parte del problema? Pues lo primero es dejar de compartir cosas cuando no estamos seguros de que algo es verdad; pero por supuesto, el problema de raíz es aprender a verificar la información que nos llega en forma de fotos, memes, artículos, cadenas de chat, o lo que sea; tenemos que aprender a investigar de forma rápida y efectiva.

## Lección 5.2

# VERIFICACIÓN DE FUENTES

Verificamos la confiabilidad de las fuentes de información



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Comprender el concepto y la importancia de verificar la información.

**Grados 8 y 9:** Identificar los riesgos de la desinformación en la era digital..

**Grados 10 y 11:** Analizar la importancia de evaluar la confiabilidad de las fuentes de información.

Argumentar la importancia de desarrollar hábitos y prácticas de verificación de información..

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 5.2.**  
Fuentes confiables.



**Hoja de trabajo 5.2.1.**  
Verificando fuentes usando Wikipedia



**Video explicativo**  
“¿Quién está detrás de la información?”.



**Video explicativo**  
“Verifica la fuente”

### Introducción

En un mundo saturado de información, con solo hacer un click nos encontramos con una avalancha de noticias, datos y opiniones. Existen diferentes grupos y personas que crean, publican y comparten información en los entornos digitales con intereses particulares: informar, entretener, orientar... Pueden ser medios de comunicación tradicionales, alternativos, comunitarios, empresas, universidades, influencers, usuarios, organizaciones políticas, organizaciones sociales. ¡Todos/as somos fuentes de información! Sin embargo, ¿cómo sabemos si la fuente de dicha información es confiable o si la información es verdadera? Aquí es donde se vuelve esencial la necesidad de dominar el arte de verificar la información.

En esta lección exploraremos más a fondo el proceso de verificación de la información. Entenderemos qué hace que una fuente de información sea confiable y cómo los verificadores de información trabajan para asegurar que lo que consumimos como “noticia” o “dato” sea preciso.

Primero debemos entender que no todas las fuentes de información son iguales. Algunas son confiables y otras no. Este es un punto importante a tener en cuenta, ya que muchas de nuestras decisiones y comprensión del mundo se basan en la calidad de la información que consumimos. Por lo tanto, aprender a identificar cuáles fuentes son confiables es una habilidad vital en la era digital.

Luego nos centraremos en los héroes y las heroínas silenciosas de la era de la información: los/as verificadores/as de información. Estas personas desentrañan la complejidad y decodifican la información para asegurar la veracidad de lo que leemos y vemos. El papel que juegan en nuestra sociedad es invaluable, y entender su trabajo nos dará una nueva apreciación de cómo se presenta y se verifica la información.

Al final de esta lección estarás equipado/a con las herramientas y estrategias necesarias para verificar las fuentes de información, y podrás distinguir entre una confiable y una que no lo es. Este es un paso crucial para ser un/a ciudadano/a informado/a y crítico/a en el mundo digital de hoy.

## Conceptos clave

- **Fuente:** se refiere al agente que crea y difunde contenidos e información.
- **Verificación de fuentes:** es el proceso de evaluar una fuente de información para determinar su credibilidad y confiabilidad.
- **Fuentes confiables:** son aquellas fuentes de información consideradas precisas y creíbles, caracterizadas por cumplir estándares rigurosos y códigos éticos que garantizan la confiabilidad de la información que crean y difunden.
- **Verificadores de información:** son personas o instituciones especializadas que utilizan técnicas específicas para verificar la precisión de la información, a menudo desacreditando rumores, desinformación y noticias falsas.
- **Desinformación:** es la difusión deliberada de información falsa o engañosa, a menudo con el objetivo de influir en las opiniones o comportamientos de las personas.
- **Noticias falsas:** son informaciones que se presentan como noticias pero que no están basadas en hechos reales y/o verificables. Las noticias falsas suelen tener la intención de engañar al lector y pueden estar impulsadas por diferentes intereses.
- **Investigación:** es la acción de llevar a cabo un esfuerzo sistemático para descubrir y examinar hechos o principios, a menudo para entender, resolver o probar algo.
- **Credibilidad:** es la calidad de ser confiable y creíble. En este contexto se refiere a la rigurosidad e integridad de una fuente de información.
- **Veracidad:** es la conformidad con los hechos; es decir, la verdad o exactitud de algo.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo podemos identificar y evaluar la veracidad y confiabilidad de diferentes fuentes de información en los entornos digitales?

#### Complementarias

- ¿Por qué es importante verificar la veracidad del contenido en Internet?
- ¿Cómo pueden las personas verificadoras de información ayudarnos a confirmar la precisión de las noticias o datos?
- ¿Cuáles son algunas de las posibles consecuencias de confiar en información no verificada o en fuentes no confiables en Internet?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor. En su defecto, dispositivo móvil con conexión a Internet.
- Post-its o trozos de papel pequeños.
- Cinta adhesiva.
- **Presentación de apoyo 5.2.** | Fuentes confiables.
- Copias de la **Hoja de trabajo 5.2.1.** | Verificando fuentes usando Wikipedia.
- **Video explicativo | ¿Quién está detrás de la información?**



## Para empezar ¡ADIVINA ADIVINADOR!



En esta primera actividad sus estudiantes se adentrarán en el universo de las fuentes de información.

Entregue a cada estudiante un trozo de papel pequeño o un post-it. Pídales que escriban el nombre de una red social (Facebook, Twitter, Threads, Instagram, Tiktok, etc.), o un medio de comunicación tradicional o digital (radio, prensa, televisión, medio digital de información, etc.), o una aplicación de mensajería (Messenger, WhatsApp, Snapchat, Telegram, Skype, etc.), o una de las páginas que suelen consultar (Actualidad Panamericana, Wikipedia, ChatGPT) o aplicación reconocida (YouTube, Spotify, etc.). Sólo deben escribir una palabra por post-it.

Pida que depositen todos los papeles en una bolsa. Luego, cada uno/a debe tomar al azar un papel y con cinta adhesiva pegarlo en la espalda de un/a compañero/a (esto con el propósito de que ninguno/a conozca el nombre que está escrito en el papel adherido). Invite al curso a caminar por el salón de manera aleatoria. Luego, diga ¡Stop! En ese momento, deben formar pareja con la persona que tengan más cerca.

La actividad consiste en que cada persona adivine el nombre que tiene en el papel pegado en su espalda, para lo cual podrá hacer preguntas a su pareja cuyas respuestas sean “sí” o “no”. Indique que cada uno/a tendrá un turno a la vez para hacer preguntas a su pareja hasta que se aventuren a adivinar el nombre de la red, medio, aplicación o página que tiene escrito en su espalda.

Una vez todos/as hayan adivinado (o al cabo de algunos minutos), haga las siguientes preguntas en plenaria:

- ¿Usan algunas de estas aplicaciones o páginas?  
¿Para qué las utilizan? (entretenimiento, informarse, comprar cosas, etc.).

- ¿Tienen algo en común estas aplicaciones y páginas? (cualquier persona puede publicar contenido libremente, por ejemplo). ¿Podrían agruparse por características similares? ¿Cuáles?

- ¿Usan algunas de estas aplicaciones o páginas para informarse de cosas que les interesan?

- ¿Cuáles son las que más consultan para informarse?

- En caso de usarlas para informarse, ¿qué tanto confían en que la información que encuentran allí es verdadera?

Luego de dar lugar a varias intervenciones breves del grupo, concluya esta etapa de la lección con la siguiente pregunta: ¿Qué es una fuente de información?



## ¿Conoces los secretos del cielo?

¿Sabías que antes de que se inventaran las pantallas había algo que deslumbraba a todos los seres humanos y despertaba las preguntas más profundas de la humanidad? Si estás pensando en las estrellas, estás en lo cierto. Las culturas de todos los tiempos han admirado la bellaza de las estrellas y hasta han confiado en ellas para sobrevivir. Las estrellas han sido la referencia para los calendarios y han inspirado historias de origen de comunidades en todas las partes del mundo, como la historia de los Dogones, una tribu africana que afirma que sus ancestros llegaron de la estrella Sirio, la estrella más brillante del firmamento. Dato curioso: ¡los Dogones sabían cosas sobre Sirio que ni siquiera los astrónomos europeos sabían hasta hace poco! Te invitamos a aprovechar las noches oscuras para apagar tus pantallas y salir a mirar las estrellas. Tal vez encuentres una pasión que te abrirá las puertas a la exploración de los misterios más profundos del universo.



## Actividad principal ¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE LA INFORMACIÓN?



Proyecte en la pantalla o televisor el video “¿Quién está detrás de la información?”  
<https://bit.ly/3LluiuF>



Si lo considera necesario, repita la reproducción del video para que haya una apropiación más profunda de los conceptos presentados.



Si no le es posible reproducir el video, puede leer en voz alta el guion que se encuentra en la sección **Recursos para docentes 5.2.1**. | ¿Quién está detrás de la información?



Inicie esta actividad presentando el video o leyendo el guion del recurso “¿Quién está detrás de la información?”. Este recurso presenta información que permite a la clase construir la definición de “fuente de información” y sus diversas categorías; adicionalmente, extienda el concepto hacia la necesidad de contar con “fuentes de información confiables”.

Luego de ver el video o de hacer la lectura en voz alta, divida su tablero en dos columnas. En la primera, escriba “fuentes confiables”, y en la segunda “fuentes NO confiables”.

En primer lugar, aclare a sus estudiantes que cuando hablamos de **fuentes de información** nos referimos a quienes crean y difunden información, que pueden ser periodistas, partidos políticos, medios de comunicación alternativos, influencers, celebridades, entidades del gobierno, etc. Todo aquél que crea y difunde información es una **fuentes**.

Ahora invite a sus estudiantes a pensar, según su criterio, qué hace que una fuente sea confiable. Anote sus ideas en la primera columna del tablero. Algunas características que hacen confiable una fuente de información son:

- |   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta datos que se pueden verificar, comprobar.</li> <li>- Cita a otras fuentes de información confiables.</li> <li>- Informa sobre los hechos y los datos, y provee cifras.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maneja un lenguaje neutral.</li> <li>- Presenta la información de manera objetiva.</li> <li>- Procura ofrecer la mayor cantidad de detalles y contexto posibles.</li> </ul> |
|---|--|

Luego invite a sus estudiantes a pensar, según su criterio, qué haría que desconfíen de una fuente de información. Anote sus respuestas en la segunda columna. Algunas ideas son:

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>- La forma como presenta la información es sesgada; es decir, no es objetiva o neutral.</li> <li>- No presenta datos o hechos que sean verificables; es decir, se basa en rumores o información que no ha sido comprobada.</li> <li>- Presenta información desactualizada.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- No presenta detalles o un contexto completo de la información.</li> <li>- Usa un lenguaje sensacionalista que busca despertar emociones fuertes.</li> <li>- Promueve teorías conspirativas.</li> </ul> |
|--|---|

Tras esta construcción conjunta use la presentación de apoyo de esta lección para presentar las definiciones de una fuente de información y una fuente de información confiable. Reflexione con el grupo sobre las cosas que tuvieron en cuenta en contraste con las que se mencionan en la presentación. Aclare que no existe una respuesta perfecta, ya que la manera como todos entendemos la misma información puede variar de una persona a otra, dependiendo de nuestras experiencias personales, posturas políticas, religiosas, y demás. Esto significa que una fuente de información puede ser confiable para una persona y no para otra porque sus opiniones, valores, principios o ideologías son diferentes. La clave está en contar con datos reales, verificables y confiables para mantenerse bien informado/a en todo momento.



Profundice más sobre este tema en el módulo 2 “**Información y medios**”



### Para terminar LA TÉCNICA DE WIKIPEDIA



En este último momento sus estudiantes aprenderán una técnica que aplica las habilidades de lectura lateral para buscar información sobre las fuentes de información y así brindar pistas para determinar si son confiables. Se denomina “la técnica de Wikipedia”.



Proyecte en la pantalla o televisor el video “**Verifica la fuente**”. <https://bit.ly/3RIWxwZ>

Si lo considera necesario, puede repetir la reproducción del video para una mejor apropiación de los conceptos presentados.



Si no le es posible reproducir el video, puede leer en voz alta el guion que se encuentra en la sección **Recursos para docentes 5.2.2.** | Verifica la fuente.

Explique a sus estudiantes que, aunque Wikipedia quizá no es el mejor lugar para conseguir información para hacer una tarea, sí sirve para encontrar información básica sobre algunas fuentes de información y así, con las pistas que nos ofrece, tener un panorama más amplio de la posible legitimidad y confiabilidad de dicha fuente.

La técnica de Wikipedia sólo se puede aplicar si somos capaces de identificar –en la información que consumimos– cuál es la fuente de dicha información. La técnica se aplica de la siguiente manera:

- Si en la información que recibimos encontramos una URL o dirección de página web (.com, .co, .es, .org, .edu, etc.), abrimos el buscador de confianza (Google, Mozilla, Safari, etc.), y escribimos la palabra Wikipedia después del .com o del .org, etc.

Tomemos esta pieza de información como ejemplo:



En este caso, observamos que la fuente es gaceta.es. Para aplicar la técnica escriba la palabra "Wikipedia" después del .es, así:

 gaceta.es wikipedia

El siguiente paso es observar si existe un artículo en Wikipedia sobre esta fuente de información. Si no existe ningún artículo sobre dicha fuente en Wikipedia, es mejor desconfiar y no replicar la información recibida. Sin embargo, que no exista una entrada en Wikipedia sobre dicha fuente no significa necesariamente que no sea confiable. Esto es importante porque existen muchos medios de comunicación locales o comunitarios que tienen altos estándares de calidad en su ejercicio periodístico, pero que por ser pequeños en escala no tienen una entrada en Wikipedia. En el ejemplo observamos que hay una entrada en Wikipedia sobre esta fuente de información.



- El siguiente paso consiste en leer la información que aparece en Wikipedia sobre la fuente. Es importante observar detalles como:

- **Fundadores:** muchos medios de comunicación son propiedad de grupos económicos, lo que permite tener una mirada crítica sobre la forma como se presenta la información, puesto que es posible que el medio tenga una visión sesgada para favorecer los intereses económicos de sus propietarios.

- **Ideología política:** si un medio de comunicación o una fuente de información está adscrita a una ideología política, esta información aparecerá en Wikipedia. Que tenga o no una ideología política no la hace más o menos confiable: será información necesaria para que la o el lector entienda desde qué orilla del espectro político está presentando la información.



Esta información se puede encontrar rápidamente en los párrafos introductorios de la entrada, o en la columna que resume la información más destacada sobre esta fuente. En este caso observamos que este medio de comunicación es propiedad de grupos económicos y está adscrita a una ideología política:

Tras explicar la forma de aplicar la técnica de Wikipedia a sus estudiantes, invítelos/as a desarrollar un ejercicio práctico. Para ello use los ejemplos que se encuentran en la **Hoja de trabajo 5.2.1. Verificando fuentes usando Wikipedia.**

<b>La Gaceta de la Iberosfera</b>	
<i>Comienza a disentir</i>	
<b>LA GACETA</b> 	
DE LA IBEROSFERA	
<b>Tipo</b>	Periódico digital
<b>País</b>	 España
<b>Ámbito de distribución</b>	Mundial
<b>Fundación</b>	1989
<b>Fundador(a)</b>	José Antonio Martínez Soler
<b>Género</b>	Información política, económica y social
<b>Postura política</b>	Derecha política <sup>1</sup>
<b>Ideología política</b>	neoliberalismo, anticomunismo, conservadurismo y nacionalismo español
<b>Idioma</b>	Español
<b>Precio</b>	Gratuito
<b>Propietario(a)</b>	Fundación Disenso <sup>2</sup>
<b>Director(a)</b>	Antonio O'Mullony
<b>Consejo editorial</b>	Hermann Tertsch
<b>Sitio web</b>	<a href="http://gaceta.es">gaceta.es</a> 
<small>[editar datos en Wikidata]</small>	



Puede desarrollar el ejercicio de manera individual, en parejas o en grupos, si sus estudiantes cuentan con dispositivos móviles con acceso a Internet. Al finalizar el ejercicio discuta en plenaria los hallazgos y las conclusiones a las que llegaron sus estudiantes al aplicar la técnica.



Si sus estudiantes no cuentan con dispositivos móviles con acceso a Internet, la tarea puede ser desarrollada en sus casas, asignando a cada estudiante uno de los cuatro casos presentados. En la siguiente clase organice grupos entre los/as estudiantes a quienes se les asignó el mismo ejemplo para que discutan sus diagnósticos sobre la confiabilidad de la fuente que trabajaron.

Por último, haga una plenaria con una pregunta final:

- ¿Por qué una fuente querría parecer más confiable, o neutral de lo que realmente es?

### En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 5.2.**



### **Recursos para docentes 5.2.1.** **Actividad principal – ¿Quién está detrás de la información?**

Ya lo sabemos, hay mucha, mucha información en internet. Entonces, una buena recomendación es cuidarse de la información falsa. Sin embargo, hay un paso adicional, una estrategia muy sutil que te puede volver un verdadero experto cuando de evaluar información se trata. Y esto es algo que aplica más allá de internet, también en la televisión, en la radio o los periódicos. Se trata de indagar quién está detrás de todo.

Por ejemplo, existe una cosa que se llama la “sátira”, y hay medios, grupos, o personas, que se dedican a ella. Consiste en partir de algo real, y decorarlo con mentiras, o exageraciones, para hacerlo chistoso. El problema es que si tú no sabes que el que hizo esa noticia satírica tenía la intención de hacerte reír, quizás podrías tomarla por cierta y terminar creyendo cosas falsas, pues el humor no siempre es tan obvio. En todo caso, ese es el escenario más fácil, y tal vez inocente. El que hace sátira normalmente no pretende esconderlo. Pero hay que tener muy presente que así como hay ocasiones en que la intención es burlarse de alguien, o de algo; en las demás noticias, también, siempre hay detrás una intención.

Y ojo, no se trata solo de noticias falsas que te quieren engañar, puede ser cualquier tipo de información, de pronto verdadera, y las intenciones a veces son buenas y a veces son malas. Pueden ser verdades parciales o presentadas desde una perspectiva conveniente, o simplemente comunicados que no tienen otro propósito distinto al de informar de la manera más honesta posible. Es por eso que vale la pena preguntarse quién está detrás de la información. No solo para buscar si nos engañan o no, sino también para saber por qué nos dice lo que nos dice, ¿qué tipo de cosas le interesan? ¿Qué podrá conocer o qué ignora? ¿Habrà algún tema que le moleste; algún interés que quiera favorecer?

Todo el mundo habla desde alguna orilla de la realidad, si sabemos cuál es esa orilla, nos quedará más fácil tomar decisiones sobre lo que nosotros, desde nuestra propia orilla, vamos a creer. Ahora, este hábito es particularmente útil en temporada de elecciones, cuando hay muchos grupos hablando desde orillas muy distintas, y cada uno tratando de convencerte de que navegues hacia la suya. A veces lo hacen tratando de despertar en ti emociones, así que lo mejor es analizar la información con este truco de experto: reconocer quién es el que habla, para saber qué lo mueve a decirnos las cosas que nos dice.



### **Recursos para docentes 5.2.2.** **Para terminar** **Guion del video – ¿Quién está detrás de la información?**

Todas las noticias que tú lees, todas las afirmaciones que dan vueltas por ahí, tienen un autor. No hay frases flotando en el aire. La pregunta es, ¿quién es esa o esas personas? Y en principio, la respuesta debería ser muy fácil de averiguar.

Las fuentes confiables quieren ser encontradas y uno puede saber rápidamente quiénes son. El truco más fácil es tomar la url, la dirección de la página en que estamos leyendo la noticia, eliminar todo lo que esté después del “.com”, o semejante, y escribir ahí mismo la palabra “wikipedia”. Esto nos va a llevar al artículo que nos cuenta esa página, qué es y quién es la fuente.

Cuando son medios antiguos, universidades, instituciones del gobierno o, en general, fuentes confiables, el artículo aparece de inmediato y uno puede averiguar de qué se trata, en qué fecha fue creado y más señales de confianza. Cuando no aparece nada es mejor sospechar, no creer fácilmente.

## Lección 5.3

# VERIFICACIÓN DE LA AFIRMACIÓN

Identificamos la veracidad o falsedad de una noticia



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Explicar qué es una afirmación.

**Grados 8 y 9:** Examinar si una afirmación es verdadera o no.

**Grados 10 y 11:** Evaluar las afirmaciones encontradas en diferentes fuentes de información.

Argumentar la importancia de verificar la veracidad de información en línea.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 5.3.**  
Verificación de la información



**Hoja de trabajo 5.3.1.**  
Verifica la afirmación



**Video explicativo**  
“Verifica la afirmación”.

### Introducción

En esta era de abundancia de información, de manera permanente nos encontramos con numerosas afirmaciones. Sin embargo, una afirmación no es necesariamente una declaración veraz. Por ello, hoy en día estamos llamados/as a equiparnos con habilidades para discernir la veracidad de las afirmaciones. ¿Cómo sabemos si lo que leemos, escuchamos o vemos es cierto? Aquí es donde las capacidades de análisis crítico y de verificación de la información se convierten en un faro vital para navegar con certezas en un mar de información contaminada.

En esta lección nos embarcaremos en un viaje para desarrollar habilidades esenciales para analizar y contrastar datos de diferentes fuentes de información. Aprenderemos estrategias y técnicas de verificación para evaluar la veracidad de las afirmaciones y navegar con seguridad en el mar de la información.

Nuestro objetivo es apropiarnos de las habilidades de pensamiento crítico necesarias para navegar con confianza en nuestro mundo hiperconectado. Este viaje nos llevará a través de mares tempestuosos y aguas tranquilas, pero al final estaremos mejor equipados para discernir la verdad en un mundo lleno de ruido e información.

### Conceptos clave

- **Afirmación:** es una declaración (hecho, creencias, opiniones, valores, experiencias personales, entre otros) que se enuncia como verdad, aunque no necesariamente lo sea. Las afirmaciones pueden variar en su grado de veracidad, y su verificación a veces puede requerir pruebas empíricas, lógicas o ambas. Por ejemplo, “El sol ilumina durante el día” es una afirmación que puede ser verificada y confirmada como verdadera mediante observación directa.

- **Hecho:** un hecho nos habla de lo que ocurre y puede ser probado como verdadero o falso. La descripción de un hecho puede pasar por un proceso llamado “verificación” donde podemos clasificarlo en categorías útiles como, por ejemplo, información cuestionable, verdadera, falsa, malintencionada o engañosa, entre otras.

- **Opinión:** una opinión es un juicio sobre algo; nuestras opiniones están influidas por nuestra perspectiva, y en ese sentido por nuestro contexto, amistades, territorio, identidades, creencias, experiencias, etcétera.
- **Análisis crítico:** es el proceso de examinar y evaluar la lógica y calidad de un argumento o afirmación.
- **Verificación de afirmaciones:** es el proceso de comprobar la veracidad de una afirmación.
- **Fuentes de información:** se refiere al agente que crea y difunde contenidos e información.
- **Desinformación:** información falsa o engañosa que se difunde deliberadamente, a menudo para manipular o engañar.
- **Técnicas de verificación:** métodos y estrategias usados para comprobar la veracidad de las afirmaciones.
- **Herramientas de verificación:** aplicaciones o plataformas que ayudan a verificar la veracidad de las afirmaciones.
- **Veracidad:** es el grado en que una afirmación es verdadera, precisa o verificable.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo analizar, contrastar y verificar afirmaciones encontradas en diferentes fuentes de información?

#### Complementarias

- ¿Por qué es importante distinguir entre información verificable y no verificable?
- ¿Cómo podemos identificar y manejar la desinformación cuando nos encontramos con ella?
- ¿Qué técnicas y herramientas podemos utilizar para verificar la veracidad de una afirmación?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor. En su defecto, dispositivo móvil con conexión a Internet.
- Trozos de papel o post-its.
- **Presentación de apoyo 5.3.** | Verificación de la información.
- Copias de la **Hoja de trabajo 5.3.1.** | Actividad principal - Verifica la afirmación.
- **Video explicativo** | “Verifica la afirmación”.



### Para empezar TRES AFIRMACIONES



Esta actividad busca enseñar las distinciones entre distintos tipos de afirmaciones, para identificar cuáles son verificables y cuáles no. Para ello, inicie a sus estudiantes con la siguiente pregunta:

#### - Para ustedes, ¿qué es una afirmación?

Las respuestas de sus estudiantes tendrán en común el componente de “verdad” o “veracidad” o “certeza”: “algo que se dice que es verdad”, “algo que es cierto”, son ejemplos de las respuestas más frecuentes. Use esta oportunidad para aclarar la definición de afirmación: es algo que alguien da por cierto, pero que no necesariamente es verdad. Explique que hay distintos tipos de afirmaciones usando los ejemplos a continuación:

TIPO DE AFIRMACIÓN	CARACTERÍSTICA	EJEMPLO
Verdadera	Se puede comprobar su veracidad.	“Las vacas producen leche” (es una afirmación comprobable, por tanto es un “hecho”).
Falsa	Se puede comprobar su falsedad.	“Las vacas vuelan” (es una afirmación cuyo contenido se puede determinar como falso).
Opinión	No tiene calidad de verdad o falsedad. No es verificable.	“Las vacas marrones son mejores que las vacas negras” (es una apreciación subjetiva, no comprobable).

Utilice la presentación de apoyo para mostrar las definiciones y asegurarse de que comprenden correctamente la diferencia entre los tres tipos de afirmaciones. Use los ejemplos presentados (o cree unos nuevos) para reforzar la apropiación de conceptos:

- Colombia es un país ubicado en el continente de América del Sur (hecho - afirmación verificable).
- Existe un país llamado “Divertilandia” (falso - afirmación refutable).
- El mejor futbolista del mundo es Cristiano Ronaldo (opinión).

A continuación, conforme varios grupos de trabajo para desarrollar esta actividad. Una vez armados los grupos, pida a sus estudiantes que formulen tres afirmaciones: una verdadera, una falsa y una opinión. Cada uno/a debe escribir sus tres afirmaciones en tres trozos de papel o post-its (una afirmación por papel). En grupo depositarán las afirmaciones (papeles) en una bolsa y las mezclarán.

En grupo sacarán al azar cinco de las afirmaciones depositadas en la bolsa por sus compañeros/as. En grupo leerán la afirmación y deberán determinar si es una afirmación veraz (hecho), si es una opinión, o si es una afirmación falsa o refutable, y argumentar su elección.

Para terminar, facilite un diálogo en torno a las siguientes preguntas:

- **¿Fue fácil o difícil identificar si las afirmaciones eran falsas, hechos u opiniones? ¿Por qué?**
- **En general, ¿creen que solemos tomar opiniones como verdades? ¿Qué implicación puede tener esto?**
- **Imaginen que les llega una información que les genera sospecha en su WhatsApp: ¿qué harían para saber si es verdad o mentira?**



Profundice más sobre este tema en lección 2.2. “Tipos de contenido”.



## Actividad principal VERIFICA LA AFIRMACIÓN



En esta sección, los/as estudiantes aprenderán una técnica muy sencilla para verificar la veracidad o la falsedad de afirmaciones que encontramos en los entornos digitales.



Proyecte en la pantalla o televisor el video “**Verifica la afirmación**”.  
<https://bit.ly/3Zhm1gW>



Si lo considera necesario, puede repetir la reproducción del video para una mejor apropiación de los conceptos presentados.



Si no le es posible reproducir el video, puede leer en voz alta el guion que se encuentra en la sección **Recursos para docentes 5.3.1**. | Verifica la afirmación



Tras la lectura o proyección del video, pregunte:

- Según este recurso, ¿cuáles son los pasos a seguir para comprobar la veracidad de las afirmaciones?

A continuación, ponga en práctica con todo el grupo la estrategia de verificación de afirmaciones en internet con el siguiente ejemplo:

### LLUEVE CHOCOLATE

## Este pueblo en Suiza quedó cubierto de nieve de chocolate por un accidente

- Pregunte a sus estudiantes si consideran que esta información es verificable o no.

A continuación, use el computador y el proyector, o su celular personal en caso de no contar con proyector, para aplicar la técnica de verificación de la afirmación y mostrar a sus estudiantes cómo usarla:

- Abra el buscador de su preferencia (Google, Mozilla, Firefox, etc.) y escriba las palabras clave de esta afirmación. Pida a sus estudiantes que determinen cuáles serían las palabras clave en este caso (pueden ser: llueve, chocolate, Suiza).
- Observe si hay medios de comunicación reconocidos que hayan reportado noticias sobre esta información. Al hacer la búsqueda puede encontrar cuatro opciones:

Medios de comunicación reconocidos han reportado sobre el tema: entonces la afirmación es verdadera.

Medios de comunicación NO reconocidos han reportado sobre el tema: entonces es mejor aplicar la técnica de Wikipedia (lección 5.2.) para determinar si la fuente es confiable.

La búsqueda con palabras clave arroja publicaciones en redes sociales. No aparecen fuentes confiables que hayan reportado sobre el tema: entonces es mejor considerar que la noticia es falsa.

Verificadores/as de información han hecho un chequeo y llegado a una conclusión: su labor habrá determinado si la información es verdadera, falsa o cuestionable.

Una vez hecho el ejercicio práctico, determine con sus estudiantes si la afirmación es verdadera o falsa. Para reforzar la apropiación de la habilidad, use los ejemplos sugeridos en **Hoja de trabajo 5.3.1**. Actividad principal - Verifica la afirmación.



Puede desarrollar este ejercicio en clase de manera individual si sus estudiantes cuentan con dispositivos móviles con conexión a internet, o en la sala de computación de su institución educativa. También puede desarrollarlo en plenaria si cuenta con computador y televisor o proyector en su salón de clases.



Si sus estudiantes o su salón de clase no cuenta con acceso a internet o a dispositivos móviles, sugerimos solicitar a sus estudiantes desarrollar la actividad en casa, haciendo uso de un celular con acceso a internet.

Al finalizar la aplicación de la técnica con los ejercicios sugeridos en la Hoja de trabajo, haga una ronda de intervenciones con sus estudiantes para determinar la veracidad o falsedad de cada una de las afirmaciones propuestas en el ejercicio práctico.



**Para terminar**  
**¿ES IMPORTANTE VERIFICAR LA INFORMACIÓN?**



Culmine la lección con algunas preguntas a sus estudiantes:

- ¿Es fácil determinar si una información es verdadera o falsa?
- ¿Cómo fue su experiencia haciendo el ejercicio práctico?
- ¿Creen que es necesario aprender estas habilidades de verificación de información? ¿Por qué sí o no?



Para terminar, presente las siguientes **ideas fuerza**:

- No toda la información es verificable. Algunos tipos de información son hechos objetivos que se pueden comprobar eficazmente. Por ejemplo, los datos numéricos, los eventos históricos bien documentados, o las leyes científicas establecidas. Verificar este tipo de información implica revisar fuentes confiables, hacer el rastreo de las referencias y comprobar los datos con expertos o instituciones autorizadas.
- Algunas informaciones basadas en creencias, o experiencias personales no son verificables porque se sustentan en la opinión personal de quien enuncia la información. No son medibles o comprobables. No obstante, lo que sí es posible es contrastar opiniones y experiencias, analizar desde dónde están construidas y cuáles son sus argumentos.
- La verificabilidad de la información es esencial porque vivimos en una época en la que se espera que tomemos decisiones informadas en nuestra vida diaria, desde qué producto comprar hasta por quién votar en las elecciones. La información confiable es la base de esas decisiones informadas. Sin ella nos arriesgamos a ser manipulados o a tomar decisiones basadas en ideas erróneas o en datos falsos.
- Por lo tanto, es crucial contar con habilidades para verificar la información y discernir entre lo que es verificable y lo que no. Esta es una competencia esencial en la era de la información y es un pilar fundamental de la educación mediática e informacional.

## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la Bitácora - Lección 5.3.



### Recursos para docentes 5.3.1. Actividad principal - Verifica la afirmación

Encontrar fuentes confiables, indirectamente, sirve también para investigar si una afirmación es cierta o no.

Cuando lees algo que te genera sospecha, puedes copiar la palabra clave y hacer una búsqueda en Google. Si la afirmación es cierta, lo que debería ocurrir es que aparecen varias fuentes confiables diciendo lo mismo; y ahí puedes estar tranquilo y confiar en que la afirmación es verdad.

Por el contrario, cuando lo único que arroja la página de resultados son fuentes que ni siquiera tienen su propio artículo de Wikipedia, o peor cuando aparecen fuentes confiables desmintiendo el titular que tú leíste; entonces, acabas de encontrar algo que no es verdad y lo mejor sería decirle a quien sea que compartió ese artículo que tenga más cuidado.



## Lección 5.4

# RASTREAR EL CONTEXTO

Analizamos el contexto de la información



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Explicar las maneras como la información puede ser alterada o distorsionada en los entornos digitales.

**Grados 8 y 9:** Comprender cómo el contexto puede influir en la interpretación de la información.

Aplicar habilidades para rastrear información de contexto de una noticia.

**Grados 10 y 11:** Evaluar la confiabilidad de una información al aplicar habilidades de lectura lateral.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 5.4.**  
Rastrear el contexto



**Hoja de trabajo 5.4.1.**  
Reporta lo reportado (ejemplos)



**Hoja de trabajo 5.4.2.**  
Reporta lo reportado



**Video explicativo**  
“Verifica la imagen”

### Introducción

¿Estás listo/a para sumergirte en esta lección? Vamos a adentrarnos en el fascinante mundo de la “verificación del contexto”

En un mundo donde la información que consumimos está al alcance de nuestras manos es crucial que desarrollemos habilidades para investigar y entender su contexto. ¿Sabías que el contexto puede influir enormemente en la forma como interpretamos la información y, por ende, su veracidad? En este ambiente de información contaminada, muchas noticias e imágenes aparecerán por fuera de su contexto original. En el proceso de difusión, mientras navega por los canales de comunicación, la información puede ser distorsionada.

Vamos a explorar cómo el contexto puede cambiar nuestra percepción de la información. Veremos ejemplos de cómo una información puede parecer completamente diferente dependiendo de su contexto, y aprenderemos a utilizar esta comprensión para evaluar la fiabilidad de la información que encontramos.

Esta lección tiene como objetivo ayudarte a desarrollar habilidades críticas que te permitirán navegar con confianza en el océano de información en el que nos encontramos inmersos cada día. No sólo aprenderás a entender el contexto de la información, sino que también te capacitarás para utilizar ese contexto para evaluar su confiabilidad.

Así que toma un lápiz y papel (o tu teclado), y prepárate para lanzarte a esta aventura de la alfabetización mediática e informacional. ¡Este viaje de aprendizaje será emocionante y enriquecedor!

## Conceptos clave

- **Contexto:** en términos de información, se refiere al entorno y las condiciones en las que se genera y se utiliza la información. El contexto puede afectar el significado y la relevancia de la información.
- **Información confiable:** es la información precisa, veraz y basada en evidencias o producida por fuentes confiables. Es el tipo de información en que podemos confiar para tomar decisiones informadas.
- **Información errónea:** es la información falsa, o poco confiable, que se difunde sin intención de engañar. Es cuando compartimos un dato, una noticia o una historia creyendo que es cierto, pero sin saber que en realidad es falsa.
- **Fuentes confiables:** son los orígenes de la información que son creíbles, exactos y fiables. Pueden ser libros, revistas académicas, sitios web de expertos en la materia o instituciones respetadas.
- **Búsqueda inversa de imágenes:** técnica de rastreo de información en línea para identificar el contexto original de una imagen.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Por qué es importante rastrear la información a su fuente original?

#### Complementarias

- ¿Cómo podría el contexto influir en la percepción de la veracidad de una información?
- ¿Qué técnicas y herramientas podemos utilizar para rastrear el contexto original de verificar la veracidad de una pieza de información?



### Materiales necesarios

- **Presentación de apoyo 5.4.** | Rastrear el contexto.
- Copias de la **Hoja de trabajo 5.4.1.** | Para empezar -Reporta lo reportado (ejemplos).
- Copias de la **Hoja de trabajo 5.4.2.** | Actividad principal -Reporta lo reportado.
- **Video explicativo** | “Verifica la imagen”.



## Para empezar



Para iniciar esta lección se sugieren dos propuestas que buscan dar cuenta en sus estudiantes de la facilidad con la que la información puede ser distorsionada a medida que navega entre distintas personas. Escoja la que mejor se adapte a las condiciones de su salón de clase:

### Teléfono roto



En un espacio al aire libre (cancha, patio, etc.) invite a sus estudiantes a jugar “el teléfono roto”. Organice al grupo en un círculo. Usted dará una frase inicial al/a estudiante a su derecha o izquierda susurrando. El/ella deberá transmitir el mensaje a su compañero/a del lado y así sucesivamente hasta que el mensaje haya pasado por todos/as. Atención: sus estudiantes no podrán solicitar que la frase les sea repetida más de una vez. ¡Esto es parte de la diversión del juego!

Algunas frases sugeridas son:

- “El gato negro cruzó la calle bajo la luna llena”.
- “En el bosque encantado, las luciérnagas bailan al ritmo del viento”.
- “El robot parlante solo repetía una frase extraña: chocolate espacial”.
- “En el mundo al revés, los peces llevan corbatas y los caballos montan bicicletas”.
- “La antigua biblioteca guarda secretos que solo los ratones conocen”.

## Reporta lo reportado



Distribuya a sus estudiantes en cinco grupos de trabajo.

Entregue a cada grupo una de las noticias que se encuentran en la **Hoja de trabajo No. 5.4.1. Reporta lo reportado** (ejemplos) y una copia de la **Hoja de trabajo 5.4.2. Reporta lo reportado**. El ejercicio consiste en re-reportar la noticia durante tres rotaciones, con algunas instrucciones precisas:

**Primera fase:** cada grupo debe leer la noticia entregada. En la **Hoja de trabajo 5.4.2.** (primera casilla) debe reportarla nuevamente pero con una menor cantidad de palabras, parafraseando la información que allí se presenta. Atención: no podrán incluir información que no aparezca en la pieza original de la noticia.

**Segunda fase:** tras escribir un primer re-reporte de la noticia, los grupos pasarán su **hoja de trabajo 5.4.2.** a otro grupo de trabajo. El grupo que recibe la hoja, debe leer lo escrito en el primer recuadro (Reporte No. 1) y escribir una versión resumida de esa información en el segundo recuadro (Reporte No. 2).

**Tercera fase:** se realiza una segunda rotación de las hojas de trabajo a un tercer grupo. La dinámica es la misma: el nuevo grupo deberá leer lo contenido en el recuadro “Reporte No. 2” y con base en la información que aparece allí, deben escribir un titular sensacionalista para la noticia en el recuadro “Reporte No. 3”. La clave es: el titular debe llamar mucho la atención y apelar a despertar emociones fuertes en el/la lector/a.

**Cuarta fase:** por último, cada grupo recupera su hoja de trabajo. Dé algunos minutos para que cada grupo analice qué pasó con la información de su noticia en cada rotación y contraste el resultado con la noticia original que le fue entregada.

Luego, haga las siguientes preguntas en clase:

- **¿Qué comentarios pueden hacer sobre los reportajes de los otros grupos de su noticia?**
- **¿El titular del reportaje #3 se parece a la información de la noticia original?**

Cualquiera que haya sido la actividad de inicio que desarrolló para introducir el tema de la lección haga las siguientes preguntas:

- **¿Qué pasó en este ejercicio? ¿De qué se dieron cuenta?**
- **¿Qué pasa con la información a medida que viaja de fuente, o de persona a persona?**
- **¿Alguna vez recibieron información que, después se dieron cuenta, había sido distorsionada o alterada? ¿Cómo trataron de saber cuál era la verdadera historia?**

Use estas preguntas y la discusión suscitada para introducir los siguientes mensajes fuerza:

- En un mundo hiperconectado, la información pasa de mano en mano –o de fuente en fuente– a rápida velocidad y es fácilmente vulnerable a ser alterada en cada paso. Con solo tomar una decisión sobre el uso de palabras para presentar una noticia o una información, ya se está alterando el sentido original de la información.

- En medio de un entorno mediático que compite por la atención de las audiencias, es muy fácil que quienes producen contenidos e información (lección 2.1.) opten por algunas decisiones para hacer sus contenidos más atractivos: una palabra que despierte emociones fuertes, un cambio en el sentido de las palabras, una imagen más atractiva que la original, etc. Todo puede pasar en el camino de la transmisión de la información.

- La distorsión puede aumentar cuando somos los/as usuarios/as de contenidos quienes difundimos esta información: muchas veces modificamos la información cuando la compartimos; en ocasiones sin intención de desinformar, pero en otras hay personas que sí alteran la información a propósito para apoyar una teoría o visión del mundo en particular.

- Esta información errónea se puede propagar a través del “contexto falso”: contenido real o basado en hechos reales que es compartido con un comentario o resumen inexacto que modifica su sentido original.

#### Algunas formas de manipular la información y alterar su contexto original son:

- Usar fotos sacadas de contexto (fotos viejas o de otros países usadas para acompañar un mensaje actual).

- Difundir información desactualizada: una noticia viral de hace algunos años vuelve a ser difundida para generar confusión o despertar emociones en la sociedad.

- Hacer una selección de palabras –generalmente que despiertan emociones fuertes– para llamar la atención de la audiencia; en muchas ocasiones, esta selección de palabras distorsiona el sentido original de la información.

Por lo anterior, rastrear información hasta su fuente original es una habilidad crucial que nos permite acercarnos a la verdad o a los hechos tal como ocurrieron. En la siguiente sección sus estudiantes aprenderán una técnica concreta que permite rastrear la información a su contexto original.



### Actividad principal VERIFICA LA AFIRMACIÓN



En esta sección, los/as estudiantes aprenderán una técnica muy sencilla para verificar la veracidad o la falsedad de afirmaciones que encontramos en los entornos digitales.



Proyecte en la pantalla o televisor el video “**Rastrea el contexto original**”.  
<https://bit.ly/46e9AVI>



Si lo considera necesario, puede repetir la reproducción del video para una apropiación más precisa de los conceptos presentados.



Si no le es posible reproducir el video, puede leer en voz alta el guion que encontrará disponible para descarga en la página web de Doble Click.



Tras la lectura o proyección del video, pregunte:

- ¿Qué es el contexto y por qué es relevante en el análisis crítico de la información?
- ¿Qué herramientas podemos usar para encontrar el contexto original de una historia?

A continuación proponga a la clase realizar un ejercicio práctico para aprender una habilidad que permite rastrear el contexto original de una imagen que acompaña una noticia.



Proyecte en la pantalla o televisor el video “**Verifica la imagen**”. <https://bit.ly/46e9AVI>

**Nota:** para enseñar esta habilidad es necesario contar con un dispositivo electrónico (celular, tableta, computador) y conexión a Internet. En caso de que su institución educativa o estudiantes no cuenten con acceso a ninguna de estas herramientas, sugerimos hacer el ejercicio desde su celular, mostrando la habilidad por grupos de estudiantes.

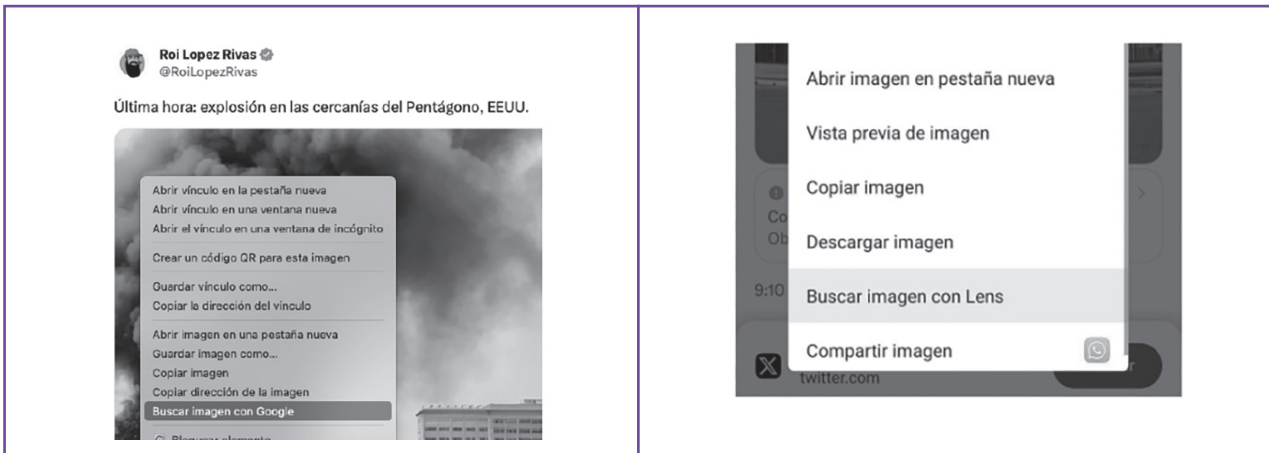
Use el siguiente ejemplo de una noticia que se hizo viral en redes sociales en donde se muestra una imagen de una explosión cerca al Pentágono en Estados Unidos.

**Fuente:** <https://twitter.com/RoiLopezRivas/status/1660649454012080129?s=20>.

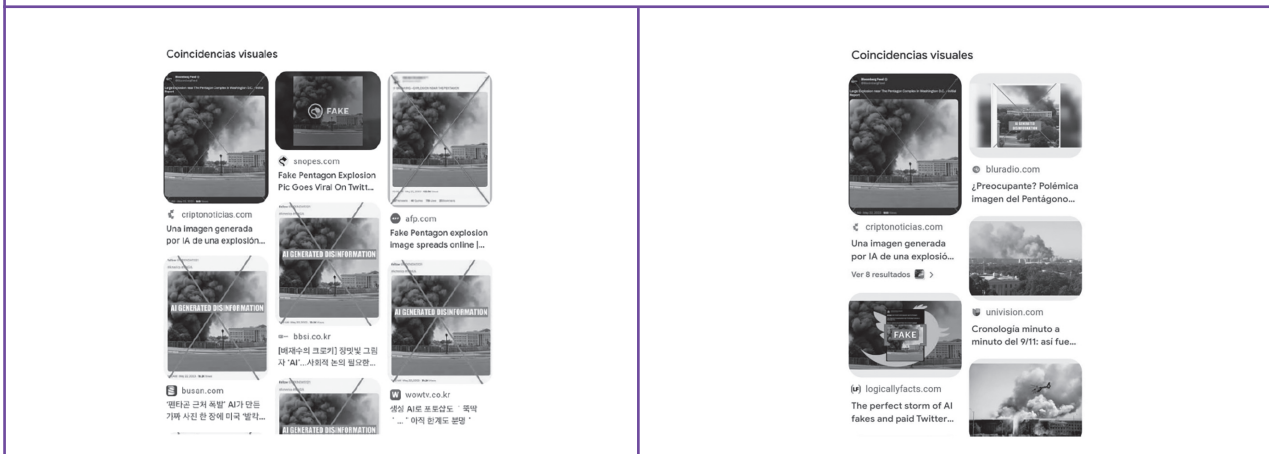


En este caso, la técnica consiste en hacer una **búsqueda inversa de imagen** en el buscador de su preferencia. Los pasos para aplicar la técnica son:

Desde un computador	Desde un celular
<p>1. Si está viendo la información desde un computador, haga click derecho sobre la imagen. Aparecerá un menú de opciones. Seleccione la opción “buscar imagen en la web” o “buscar imagen con Google Lens”. Esta opción rastreará la imagen en Internet.</p>	<p>1. Si está viendo la información desde su celular, mantenga su dedo sobre la imagen hasta que se despliegue un menú de opciones. Seleccione la opción “buscar imagen en la web” o “buscar imagen con Google Lens”. Esta opción rastreará la imagen en Internet.</p>




2. A continuación, aparecerán en su buscador otros lugares en internet con la misma imagen. Revise detalladamente la información que arroja, pues allí se encuentra la clave para determinar si la imagen efectivamente corresponde a la información, si se trata de una imagen falsa o de una imagen real pero sacada de contexto.



3. Al aplicar esta técnica, la búsqueda inversa de imágenes arroja medios de comunicación –algunos reconocidos, y otros no– que muestran que la imagen es falsa y que fue generada por inteligencia artificial.

Los resultados son suficientes para demostrar que la imagen no corresponde al contexto de la información presentada en la publicación viral, y que se trata de una noticia falsa.

4. Llame la atención de sus estudiantes sobre el hecho que el perfil de la aplicación Twitter (o X) tiene un símbolo de verificación . Esto es una evidencia de que la presencia del símbolo no significa necesariamente que la fuente sea confiable, sólo que es una cuenta verificada.



Profundice más sobre contenidos generados por inteligencia artificial en el módulo 6.



La desinformación y las herramientas de inteligencia artificial generativas que crean montajes muy sofisticados o de alta calidad están evolucionando rápidamente. Sugerimos estar atentos/as a las habilidades prácticas que permiten estar a la vanguardia de las nuevas técnicas para identificar la desinformación (bien sea en texto, imágenes o videos).



## Para terminar LECTURA LATERAL



Si sólo ha desarrollado esta lección culmine la clase pidiendo a varios estudiantes que respondan a las siguientes preguntas:

- ¿Por qué es útil buscar el contexto original de una información?
- Según lo aprendido en la clase, ¿qué debemos hacer para rastrear el contexto original de una información?

Si ha desarrollado las lecciones 5.2, 5.3. y 5.4., en donde se ponen en práctica habilidades para verificar la veracidad o falsedad de la información, culmine la lección con las siguientes preguntas:

- ¿Cuál de las estrategias para verificar información les ha llamado más la atención? ¿Por qué?
- ¿Qué tienen en común las tres habilidades de verificación de información?



Encuentre a continuación algunos **mensajes fuerza** que le facilitarán hacer el cierre de esta lección:

- Las estrategias de verificación aprendidas en este módulo tienen algo en común: todas ellas (verificar la fuente, verificar la afirmación y rastrear el contexto) aplican técnicas de lectura lateral. Esto significa que determinamos la confiabilidad de una fuente o la veracidad de una información haciendo una búsqueda en Internet que provea más datos sobre la información.
- Para buscar información sobre una fuente se aplica la técnica de Wikipedia, en vez de determinar si la fuente es confiable por la información que provee la fuente sobre sí misma.
- Para verificar una afirmación se buscan en un motor de búsqueda palabras clave del contenido o la noticia. Allí se observa si hay fuentes confiables que han reportado –o desmentido– la información que queremos verificar.
- Para rastrear el contexto original de una información se aplican técnicas que permiten identificar en qué otros lugares de internet aparece dicha información.
- La clave de la verificación de la información radica en no tomar una decisión basada únicamente en la información que vemos a primera vista.
- El contexto es un elemento crucial en la investigación, interpretación, validación y evaluación de la veracidad y confiabilidad de la información. Rastrear el contexto implica hacerse preguntas como “¿qué me está diciendo la información?” “¿quién está produciendo y difundiendo la información?”, ¿por qué está generando esta información, o cuál es la intención del mensaje?”. La esencia de su importancia radica en la capacidad de proporcionar una visión más profunda y esclarecedora más allá de lo que los datos pueden ofrecer por.
- En términos de veracidad el contexto es un componente poderoso a considerar. A nivel superficial un dato puede parecer verdadero, pero cuando se ve en el contexto correcto su veracidad puede ser confirmada o desmentida. En otras palabras, el contexto puede actuar como un filtro a través del cual las falsedades y las medias verdades se pueden discernir de los hechos concretos.

### En tu cuaderno o bitácora

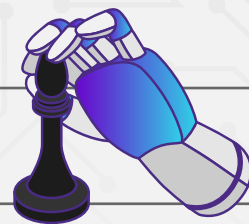
Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la Bitácora - Lección 5.4.



## Módulo 6

# INTELIGENCIA ARTIFICIAL

- 6.1 Inteligencia Artificial Generativa
- 6.2 Desafíos éticos de la IA





## Módulo 6

# INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Los grandes cambios tecnológicos del último siglo han generado resistencia de algunas sociedades a transformarse. En un momento se pensó que la industria editorial desaparecería con el nacimiento de la radio. Se decía que este invento acabaría con libros, periódicos y revistas, así como con la rigurosidad del trabajo de periodistas e intelectuales. Sin embargo, aunque la radio se convirtió eventualmente en una fuente dominante de noticias y entretenimiento, los medios impresos no desaparecieron.

Hoy la sociedad también presenta resistencia a la transformación que traerá la puesta en marcha de la inteligencia artificial (I.A.). Y es que con esta nueva tecnología (la I.A. Generativa) es posible replicar y suplantar la imagen y la voz de cualquier persona, desde ciudadanos/as comunes hasta figuras públicas. Además, muchos modelos de I.A. han replicado sesgos de género y raza al ser alimentados con datos racistas y sexistas.

Algunas naciones, organizaciones transnacionales, civiles y ciudadanos/as individuales analizan y proponen límites en el uso de una tecnología como la I.A. En este módulo les invitamos a navegar en el emocionante océano de la I.A. Iniciaremos nuestro recorrido por algunos de sus conceptos básicos, su implicación en la percepción de la realidad, reconoceremos su influencia en la toma de decisiones, su impacto en la vida cotidiana y terminaremos con algunas de las implicaciones éticas del uso de esta tecnología.

En el último año se han creado con herramientas de I.A. generativa un sin número de deepfakes que son falsificaciones de imágenes, audio y video en las que figuras públicas son retratadas en situaciones que no han sucedido. Quizá habrás visto imágenes del papa Francisco con ropa de moda, Angelina Jolie viviendo en una favela, o el expresidente de Estados Unidos Donald Trump siendo arrestado agresivamente por policías: hechos que jamás han ocurrido, pero que son simulados y difundidos en las redes sociales digitales. Por esta razón, en este módulo reflexionaremos sobre los efectos de la producción, difusión y acceso a contenido generado con I.A. en nuestra vida política y social.

Estas mismas tecnologías generativas de imagen están siendo usadas por artistas para darle vida a mundos de ficción. En lugar de considerar el arte generado con I.A. como una amenaza, estos/as artistas plantean que puede utilizarse como herramienta para impulsar la creatividad y aportar a la expresión de nuestras ideas y la expansión de nuestras creaciones. ¿Qué tal si pensamos en un/a escritor/a que a través de prompts (indicaciones a una I.A. sobre cómo generar contenidos) pueda explorar cómo se vería ese mundo que está creando en su novela?

La I.A. llegó para quedarse. La sociedad del siglo XXI no dejará de usarla, por el contrario, esta se perfeccionará y será cada vez más detallada y poderosa. Este módulo propone herramientas para reflexionar en el aula sobre el uso ético que podemos y debemos darle a estas nuevas tecnologías. ¿Cómo emplear ChatGPT en clase? ¿Con qué objetivo generar imágenes, videos o voz con I.A.? ¿La usaremos para engañar y agredir o para crear y comunicar? ¿Qué límites debemos establecer para su empleo? ¿A qué nos comprometemos como ciudadanos/as digitales? ¡Zambullámonos en los cenotes de la I.A.!

## Lección 6.1

# INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

Aprendemos a navegar entre la realidad y la ficción



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Comprender los conceptos básicos de la Inteligencia Artificial (IA) y sus aplicaciones en la vida actual.

**Grados 8 y 9:** Analizar cómo la IA puede influir en la percepción de la realidad. Reflexionar sobre las implicaciones de la IA en la toma de decisiones informadas..

**Grados 10 y 11:** Evaluar el impacto de la IA en la vida cotidiana y en la sociedad actual.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 6.1.**  
Inteligencia artificial (PPT)



**Hoja de trabajo 6.1.1.**  
**Hoja de trabajo 6.1.2.**  
**Hoja de trabajo 6.1.3.**  
¿Quién es real?



**Video 6.1.1**  
**Video 6.1.2**  
Keanu Reeves



**Video explicativo**  
¿Qué es la inteligencia artificial?

### Introducción

Hoy en día es muy frecuente encontrar en redes sociales una inmensidad de contenidos que hablan de la “inteligencia artificial”, generalmente acompañados de una sensación de preocupación y alarma. ¿Qué es la inteligencia artificial?

La I.A. es el resultado de una intersección de disciplinas que se dedican a crear programas y sistemas capaces de realizar tareas que, hasta ahora, requerían de la inteligencia humana. Estas tareas pueden incluir el aprendizaje, la interpretación del lenguaje natural, la percepción visual, entre otros.

A diferencia de lo que se suele asumir, las herramientas que usan inteligencia artificial no son nuevas. Han estado entre nosotros desde hace algunos años: los algoritmos que determinan la información que vemos en las redes sociales, los asistentes virtuales que nos ayudan a encontrar información en línea y los canales de comunicación de servicio al cliente en aplicaciones de mensajería (o chatbots) son ejemplos de herramientas cotidianas que usan I.A. Entonces, ¿cuál es la diferencia ahora? ¿Por qué se habla de una nueva revolución?

En los últimos años se han creado herramientas que usan inteligencia artificial de manera generativa (es decir, que crean o producen contenidos o información) tan sofisticadas que se ha hecho cada vez más difícil discernir entre realidad y ficción. Este contenido se presenta en diferentes formatos: textos, imágenes, videos, audios. Dada su alta calidad en simular contenidos generados por seres humanos, están siendo usadas para múltiples propósitos: desde asumir tareas realizadas por personas, hasta generar contenidos que ponen en duda la autenticidad (humana) de su autoría. Esto supone un reto que debemos asumir individual y colectivamente: equiparnos con herramientas que nos permitan tener una mirada crítica y analítica más aguda a la hora de recibir, consumir y producir información en los entornos digitales.

En esta lección nos sumergimos en las aguas de la Inteligencia Artificial (I.A.). Indagaremos sobre los efectos que puede ejercer sobre nuestra capacidad de discernir entre la realidad y la ficción, y exploraremos las implicaciones que esto puede tener en nuestra toma de decisiones como ciudadanos análogos y digitales.

## Conceptos clave

- **Inteligencia artificial (I.A.):** es una rama de las ciencias informáticas que se dedica a crear programas y sistemas que son capaces de realizar tareas que normalmente requieren de la inteligencia humana. Estas pueden incluir el aprendizaje, la toma de decisiones, el reconocimiento de voz, entre otras.
- **Inteligencia artificial generativa (I.A.G.):** se refiere a una rama especializada de la inteligencia artificial, dedicada a crear y producir contenido nuevo en formatos como texto, música, audios, video, imágenes, entre otros. Se diferencia de la inteligencia artificial (a solas) en que la última se refiere a un campo amplio de aplicabilidad y no únicamente a aquel que crea contenido mediante un modelo de aprendizaje automático.
- **Realidad:** es el estado de las cosas, eventos y situaciones cuya existencia puede ser verificada con los sentidos, la razón y la observación. Se refiere a todo aquello que es tangible, observable, comprobable.
- **Ficción:** se refiere a las cosas, historias o narrativas inventadas, al mundo de lo imaginario. En la literatura y el cine se refiere a las historias inventadas desde la imaginación y que no están basadas en hechos reales.
- **Decisiones informadas:** se refiere al resultado de un proceso de recopilación y evaluación de datos, información y hechos para tomar una decisión consciente y fundamentada. Implica considerar diversos factores, datos y perspectivas antes de elegir una opción entre varias disponibles.
- **Deepfakes:** son falsificaciones de contenido multimedia creadas mediante el uso de herramientas de I.A.G. Su formato más conocido son los videos, en donde se replica de manera muy similar a seres humanos reales. Los deepfakes pueden hacer que parezca que personas reales han dicho o hecho cosas que nunca ocurrieron en la realidad, por lo tanto su propósito es engañar y viralizar información falsa.
- **Algoritmos:** son una serie de pasos o reglas definidas que se siguen para resolver un problema o alcanzar un objetivo. En informática los algoritmos se utilizan para crear programas que resuelven problemas y realizan tareas.
- **Percepción:** es el proceso de usar los sentidos para adquirir información sobre el entorno circundante o una cierta situación.
- **Chatbots:** son programas informáticos diseñados para simular una conversación con humanos, especialmente a través de Internet. Normalmente, los chatbots se utilizan en canales de servicio al cliente o para resolver preguntas.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo puede afectar la Inteligencia Artificial nuestra capacidad de distinguir entre realidad y ficción, y qué implicaciones tiene esto en nuestra toma de decisiones?

#### Complementarias

¿Qué es la Inteligencia Artificial y cómo se usa en nuestra vida cotidiana?

¿Cómo la IA puede crear contenido que difumina la línea entre realidad y ficción?

¿Cómo los deepfakes y otros desarrollos de IA pueden influir en nuestra percepción de la realidad?

¿Qué efecto tiene la IA en nuestra capacidad de tomar decisiones informadas? ¿verificar la veracidad de una pieza de información?



### Materiales necesarios

Presentación de apoyo 6.1 Inteligencia artificial

- Tablero y marcadores borrables.

- Computador y proyector o televisor.

- **Video 6.1.1** | Keanu Reeves

- **Video 6.1.2** | Keanu Reeves

- Copias de la **Hoja de trabajo 6.1.1** | Para empezar - ¿Quién es real?

- Copias de la **Hoja de trabajo 6.1.2** |

Actividad principal - ¿Quién es real?

- **Hoja de trabajo 6.1.3** | Actividad principal ¿Quién es real?

- **Video explicativo** | ¿Qué es la inteligencia artificial?

- **Video explicativo** | ¿Qué es la inteligencia artificial?



## Para empezar INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN NUESTRA VIDA COTIDIANA



Sugerimos iniciar esta actividad con una identificación de ideas previas por sus estudiantes sobre el concepto de “inteligencia artificial”. Para ello escriba en el tablero “Inteligencia artificial” y pida a sus estudiantes que piensen en una palabra que asocien con este concepto. Tras unos segundos, pida a tantos estudiantes como deseen enunciar sus palabras. Anótelas en el tablero –agrupándolas por similitud– y cierre haciendo un comentario sobre el resultado del ejercicio.

A continuación, indique a sus estudiantes que esta clase estará dedicada a conocer qué es la inteligencia artificial y a afinar sus sentidos y capacidades de análisis para reconocer cuándo están ante contenidos generados por inteligencia artificial.

	<p>Proyecte en la pantalla o televisor el video “¿Qué es la inteligencia artificial?”. Encuentre este recurso en <a href="http://hazdobleclick.co">hazdobleclick.co</a></p> <p>Si lo considera necesario puede repetir la reproducción del video una vez más para profundizar en la apropiación de los conceptos presentados.</p>
	<p>Si no le es posible reproducir el video, puede leer en voz alta el guion que encontrará disponible para descarga en la página web de Doble Click</p>

Tras la proyección del video o la lectura del guion pregunte a sus estudiantes:

- ¿Creen que, hoy en día, en la vida diaria tenemos algún tipo de interacción con la I.A.?
- ¿Han tenido alguna experiencia utilizando I.A.? Si no ¿cuál?
- ¿Cómo interactúan con la I.A. en sus juegos, aplicaciones o incluso en sus tareas escolares?



Las siguientes son algunas **ideas fuerza** para aclarar conceptos e ideas:

- La Inteligencia Artificial (I.A.) es un concepto que alguna vez perteneció a la esfera de la ciencia ficción, pero que se ha convertido en una realidad cotidiana que está transformando rápidamente la forma en que vivimos, trabajamos y nos entretenemos.
- En esencia la I.A. es una rama de la ciencia informática que se centra en la creación de sistemas y programas capaces de realizar tareas que generalmente requieren inteligencia humana.
- ¿Cómo funciona la I.A.? A un nivel básico utiliza algoritmos y grandes cantidades de datos para “aprender” a través de un proceso llamado aprendizaje automático. Este aprendizaje puede ser supervisado (donde los algoritmos aprenden de los datos de entrada y salida proporcionados), o no supervisado (donde los algoritmos aprenden de los datos de entrada sin ninguna salida proporcionada). Los algoritmos de IA también pueden aprender a través de un enfoque llamado aprendizaje por refuerzo, donde “aprenden” a base de premios y castigos, similar a cómo los seres humanos aprendemos de la experiencia. Ambos procesos de aprendizaje están diseñados para que, con su uso, la inteligencia artificial se perfeccione.
- La I.A. se ha integrado en nuestras vidas de formas que a menudo damos por sentadas. Por ejemplo, al hacer una simple búsqueda en Google u otro buscador en Internet, está presente la I.A.. Las decisiones que toman nuestros algoritmos en redes sociales están basadas en programación de I.A.



## Actividad principal ¿QUIÉN ES REAL?



Una de las preocupaciones actuales tiene que ver con la creación y amplio uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa (I.A.G.), es decir, aquella que tiene la capacidad de crear y producir contenidos muy similares a los creados por seres humanos. En esta sección, se profundizará sobre este tipo específico de I.A.



Proyecte en la pantalla o televisor los siguientes videos:

- Video 6.1.1. Keanu Reeves. <https://bit.ly/3Zfmxw6>
- Video 6.1.2. Keanu Reeves. <https://bit.ly/3LkMDry>.

Al terminar los vídeos, consulte con sus estudiantes si conocen a la persona que aparece en ellos.

- ¿Conocen a la persona que aparece en los videos? ¿Qué saben de él/ella? ¿Es alguien famoso/a?
- Uno de estos videos muestra al actor real y otro es una simulación creada con I.A.G. ¿Cuál es el actor real?

Pida a sus estudiantes que voten por el video que crean que muestra al actor real. Revele que el actor real es el del video No. 2.

Invite a algunos estudiantes a comentar sobre lo que acaban de ver. Pregúnteles qué otros ejemplos conocen de contenidos generados por I.A. en sus navegaciones por sus entornos digitales.



Recorte las dos imágenes que se presentan en la Hoja de trabajo 6.1.1. ¿Quién es real? En este ejercicio se presentan dos imágenes del jugador de fútbol Lionel Messi en Miami. Pregunte a sus estudiantes:

- Una de estas imágenes muestra a un jugador real y la otra a un jugador creado con I.A.G. ¿Cuál es el Messi real?

Pida a sus estudiantes que voten por la imagen que crean que muestra al jugador real. Revele que el Messi real es el de la imagen No. 1

Invite a algunos estudiantes a comentar sobre lo que acaban de ver. Pregúnteles qué otros ejemplos conocen de contenidos generados por I.A. en sus navegaciones por sus entornos digitales.

Explique que la creación de contenidos muy similares a la realidad es una tendencia de rápido crecimiento en la actualidad; muchas celebridades y personajes públicos (como presidentes, gobernantes e incluso el Papa) están viendo cómo sus rostros se están generando con I.A.G. y siendo utilizados para generar contenido por otras personas en diferentes redes sociales. Resalte al grupo como estos ejemplos pueden ser tan convincentes que logran confundir nuestra percepción de lo que es real y lo que no.

A continuación, organice a sus estudiantes en cinco o seis grupos y entregue a cada uno una copia de la **Hoja de trabajo 6.1.2. ¿Quién es real?** La misión consiste en identificar –en grupos– cuáles son las imágenes que presentan a personas reales y cuáles son las artificiales. Pueden escribir su veredicto sobre las imágenes. Antes de socializar las respuestas pida a sus estudiantes que elaboren una lista de elementos que pueden servir para distinguir entre

imágenes de personas reales e imágenes generadas por I.A.

En plenaria, invite a compartir los resultados del ejercicio de todos los grupos y los criterios que tuvieron en cuenta para definir sus respuestas. Al concluir el análisis grupal de las imágenes presente el contenido de la **Hoja de trabajo 6.1.3**. Hoja de respuestas, donde se comparte el contexto de las imágenes usadas en el ejercicio anterior y datos relevantes de las mismas.

Destine algunos minutos de la clase para recoger opiniones del grupo sobre esta información y qué opinan frente a ella. Use la siguiente idea fuerza para terminar esta sección:



El propósito de este ejercicio es poner de relieve lo difícil que puede ser distinguir la realidad de lo artificial en la era de la I.A. y por tanto, la preponderancia que adquiere el desarrollo de habilidades de verificación de información y análisis crítico de todos los datos que recibimos día a día, pues es con base en ellos que tomamos decisiones que impactan a nuestra comunidad, nuestra familia y nuestras vidas.



### Para terminar ¿CÓMO IDENTIFICAR CONTENIDO CREADO POR I.A.G?



Para iniciar el cierre de la lección invite a sus estudiantes a organizarse por parejas y durante unos minutos proponer algunas estrategias o ideas que podrían aplicar para determinar si un contenido es real o fue generado por inteligencia artificial.

Al cabo de unos minutos invite a algunas parejas a que presenten en plenaria sus ideas. Observe si hay ideas o estrategias que se repiten. Anote las ideas más aplicables en el tablero. Complemente el ejercicio con la siguiente información:

Al día de hoy no existe un método infalible para identificar el contenido generado por I.A.G en cualquiera de sus formatos. Sin embargo, los verificadores de información profesionales sugieren las siguientes claves:

- Aplicar las habilidades de **lectura lateral** para determinar: 1) la confiabilidad de la fuente que presenta la información; 2) la veracidad de la afirmación, y 3) rastrear el contexto original del contenido.



Las habilidades de verificación de información que usan técnicas de **lectura lateral** se abordan en el módulo 5 - CTRL-F, Verificación de información.

- Si se trata de imágenes, puede hacer una búsqueda inversa de imágenes con Google. Así podrá identificar si la imagen corresponde a un hecho real; si no encuentra información clara sobre la veracidad de la imagen, es mejor desconfiar y no compartir.

- Muchos expertos/as en verificación de información sugieren observar detalles de imágenes y videos para identificar si fueron creadas artificialmente: dado que estas herramientas se están perfeccionando, aún es posible rastrear pequeñas imperfecciones en la forma como reproducen rasgos faciales y corporales: más o menos dedos en la mano, expresiones faciales exageradas, piel perfecta, dientes faltantes y ojos radiantes son algunos ejemplos de fallas que podemos rastrear hoy en día.

- Otra pista está en observar detalladamente el fondo (o segundo plano) de las imágenes y videos: ¿hay cosas que parecen muy perfectas? O ¿hay detalles que parecen no estar bien o no ser normales?



La desinformación y las herramientas de inteligencia artificial generativas que crean montajes muy sofisticados o de alta calidad están evolucionando rápidamente. Sugerimos estar atentos/as a habilidades prácticas que permitan estar a la vanguardia de las nuevas técnicas para identificar desinformación (bien sea en texto, imágenes o videos).

Para terminar, propicie un espacio de reflexión con sus estudiantes sobre lo que han aprendido en la lección:

- **¿Cómo ha cambiado su comprensión de la IA?**
- **¿Cómo ven ahora la relación entre la IA, la realidad y la ficción?**
- **¿Qué beneficios traen estas herramientas en nuestras vidas particulares y para nuestra vida en sociedad?**
- **¿Qué retos y responsabilidades nos presentan estas herramientas como sociedad?**



Las siguientes son algunas Ideas fuerza para el cierre de esta lección:

- Con la llegada de las I.A.G., el mundo ha entrado en una nueva era de cambios impresionantes. En la actualidad, ya no es necesaria la pregunta, ¿podemos hacerlo?, pues esta tecnología nos permite hacer más cosas que nunca. Sin embargo, la pregunta que necesitamos formular ahora es: ¿debemos hacerlo? No todos los caminos abiertos por la IA están exentos de riesgos y no todas las opciones disponibles son necesariamente beneficiosas para la humanidad. La ética y la responsabilidad deben guiar nuestras acciones. Recordemos que no todo lo que es posible es bueno, y es nuestro deber discernir entre las posibilidades y elegir aquellas que nos conduzcan a un futuro próspero y sostenible.

- La IA no es sólo una tendencia tecnológica emergente, sino que es una revolución que está reconfigurando nuestra sociedad y nuestra relación con la tecnología. A medida que la I.A. continúa evolucionando, es crucial que también lo haga nuestra comprensión y regulación de la misma.

- En el uso de I.A. en la vida cotidiana hay posiciones encontradas: quienes ven en ella y en su perfeccionamiento posibilidades para resolver problemas complejos como el cambio climático, o la liberación del tiempo de los seres humanos para la dedicación a otras actividades; y quienes ven en ellas un gran riesgo para la estabilidad de las democracias y de la paz mundial. Lo cierto es que la I.A. ya se encuentra inmersa en nuestras acciones diarias. Por tanto, como todos los grandes cambios que hemos vivido como humanidad, se requiere pensar sobre los desafíos éticos de su uso y asumir responsabilidades éticas y de privacidad para garantizar el bienestar y la dignidad de todos/as.



La reflexión y el aprendizaje conjunto sobre la relación entre retos, oportunidades y desafíos éticos de la I.A.G se abordan en la **lección 6.2. Desafíos éticos de la IA**

## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 6.1.**

## Lección 6.2

# DESAFÍOS

# ÉTICOS DE LA IA

Cuestionamos el uso de nuevas tecnologías como la I.A.



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Relacionar conceptos vinculados con posibles definiciones de inteligencias artificiales.

**Grados 8 y 9:** Examinar las implicaciones sociales del uso de las inteligencias artificiales.

**Grados 10 y 11:** Valorar el uso ético de las inteligencias artificiales en asuntos públicos o comunes de las y los ciudadanos digitales.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 6.2**  
Desafíos éticos de las inteligencias artificiales



**Mini-podcast**  
“¿Qué pasa con las inteligencias artificiales?”



**Hoja de trabajo 6.2.1**  
Crucigrama  
Inteligencia Artificial  
**Hoja de trabajo 6.2.2**  
Guion teatral



**Recurso para docentes 6.2.1.**  
Texto - Desafíos éticos de la I.A.



**Recurso para docentes 6.2.2**  
Hoja de respuestas - Crucigrama



**Recurso para docentes 6.2.3**  
Actividad principal - Referencias guion teatral.

### Introducción

En el último siglo los grandes cambios tecnológicos han traído resistencia de las sociedades a transformarse. La industria editorial pensó que desaparecería con el nacimiento de la radio. Se decía que este invento acabaría con libros, periódicos y revistas, así como con la rigurosidad del trabajo de periodistas e intelectuales. Sin embargo, aunque la radio se convirtió en otra fuente de noticias y entretenimiento, los medios impresos no acabaron inmediatamente después de su nacimiento.

Hoy la sociedad también presenta resistencia a la transformación que traerá la puesta en marcha de una inteligencia artificial (I.A.) avanzada. Tiene sentido que naciones, organizaciones transnacionales y algunos/as ciudadanos/as analicen y propongan límites en el uso de una tecnología como la I.A. Y es que con esta inteligencia es posible replicar y suplantar la imagen y la voz de personas, desde ciudadanos/as comunes hasta figuras públicas. Además, muchos modelos de I.A han replicado sesgos de género y raza al ser alimentados con datos racistas y sexistas

La Unión Europea desarrolló un reglamento que propone multar a empresas que programen sistemas de I.A. dañinos. Los países del G7 (grupo de siete naciones que se reúnen en un foro intergubernamental) están elaborando propuestas sobre mecanismos que regulen la I.A. Activistas alrededor del mundo han exigido a gobiernos y compañías diferentes acciones con la I.A. que van desde la prohibición, pasando por la regulación hasta la libertad total en su desarrollo

Formar ciudadanos y ciudadanas hoy implica desarrollar habilidades reflexivas y propositivas sobre los usos y efectos de la I.A. en nuestras vidas individuales y comunitarias. Por eso en esta lección continuamos nuestro viaje reflexionando sobre el uso ético de la I.A. con un mini podcast introductorio a los desafíos éticos de la I.A. acompañado de un crucigrama para incorporar algunos conceptos claves para hablar sobre esta tecnología. Y terminamos con una puesta en escena de cómo podemos usarlas y qué tanto contribuyen para nuestro bienestar. ¡Vamos a la lección!



## Conceptos clave

- **Ética en línea:** se trata del código social necesario para solucionar o mitigar posibles problemas que genere el uso de entornos digitales, así como fomentar el bienestar en estos mismos.

- **Inteligencia artificial (I.A.):** es una rama de las ciencias informáticas que se dedica a crear programas y sistemas que son capaces de realizar tareas que normalmente requieren de la inteligencia humana. Estas pueden incluir el aprendizaje, la toma de decisiones, el reconocimiento de voz, entre otras. Podemos encontrar inteligencia artificial en nuestros teléfonos móviles, computadoras, asistentes del hogar (uso de aire acondicionado, aspiradoras, luces, puertas), robots utilizados en fábricas o en agricultura y muchos otros lugares.

- **Opinión:** es un juicio que se emite sobre algo: nuestras opiniones están influidas por nuestra perspectiva, y en ese sentido por nuestro contexto, amistades, territorio, identidades, creencias, experiencias, etcétera.

- **Prompt:** en el contexto de la inteligencia artificial es un conjunto de palabras que indican a una I.A. cómo generar contenidos. Por ejemplo, cuando en un buscador de internet escribes: "Haz una lista de artistas mexicanos nacidos en 2001" o en un generador de imagen de I.A. escribes: "Representa a una mujer viajando en una nave espacial vestida de futbolista".

- **Deep Fake:** contenido falso producido por inteligencia artificial. Pueden ser imágenes o videos que muestran contenido falso bastante realista sobre personas o situaciones. Su objetivo, más que informar a las personas que fue creado con ayuda de IA, es engañar y viralizar información falsa.

- **Chatbot:** programa informático basado en la inteligencia artificial con la capacidad de simular una conversación con un o una usuaria.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo la Inteligencia Artificial puede afectar nuestra capacidad de distinguir entre realidad y ficción, y qué implicaciones tiene esto en nuestra toma de decisiones?

#### Complementarias

¿Qué es la Inteligencia Artificial y cómo se usa en nuestra vida cotidiana?

¿Cómo la IA puede crear contenido que difumina la línea entre realidad y ficción?

¿Cómo los deepfakes y otros desarrollos de IA pueden influir en nuestra percepción de la realidad?

¿Qué efecto tiene la IA en nuestra capacidad de tomar decisiones informadas? verificar la veracidad de una pieza de información?



### Materiales necesarios

- Computador y proyector o televisor.
- Altavoces
- **Presentación de apoyo 6.2.** | Desafíos éticos de las inteligencias artificiales.
- Copias de la **Hoja de trabajo 6.2.1.** | Para empezar - Crucigrama Inteligencia Artificial.
- Copias de la **Hoja de trabajo 6.2.2.** | Actividad principal - Guion teatral.
- **Recurso de trabajo 6.2.2.** | Actividad principal - Referencia para guion teatral.



## Para empezar ¿QUÉ PASA CON LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES?



Para dar inicio a esta lección pida a sus estudiantes cerrar los ojos y concentrarse en lo que van a escuchar.

	Reproduzca el mini podcast “ <b>¿Qué pasa con las Inteligencias Artificiales?</b> ” Encuentre este recurso en <a href="http://hazdobleclick.co">hazdobleclick.co</a>
	Si no cuenta con altavoces y computador en el salón de clases, puede hacer una lectura en voz alta del <b>Recurso para docentes 6.2.1</b> . Guión mini-podcast - “¿Qué pasa con las inteligencias artificiales?”
	Si alguna/o de sus estudiantes tiene audición reducida puede facilitarle el recurso para docentes 6.2.1. Guión mini-podcast - “¿Qué pasa con las inteligencias artificiales?” para que siga el contenido del mini podcast desde la lectura.

A continuación, distribuya a sus estudiantes copias de la **Hoja de trabajo 6.2.1**. Crucigrama - Inteligencia Artificial. Señale que deben encontrar en el crucigrama palabras que hayan escuchado en el mini podcast (o en la lectura en voz alta) y que están en relación con la definición de inteligencias artificiales.

Encuentre las respuestas en la sección “**Recursos para docentes 6.2.2**. Hoja de respuestas - Crucigrama” al final de esta lección.



## Actividad principal REPRESENTACIÓN DE CASOS



Pida a sus estudiantes conformar grupos de cuatro a seis integrantes. Exponga que cada grupo tendrá que realizar una pequeña puesta en escena u obra de teatro en la cual expongan cómo uno o varios personajes usan la inteligencia artificial en sus vidas cotidianas.

Entregue a cada grupo una copia de la **Hoja de trabajo 6.2.2**. Guión teatral como guía para que sus estudiantes construyan su puesta en escena. En el **recurso para docentes 6.2.3**. Referencia Guión teatral se encuentran dos ejemplos que sirven como un guía para hacer esta actividad.

Como punto de partida, puede proporcionar los siguientes temas a sus estudiantes para crear su puesta en escena:

- **Uso de chatbot:** construir un texto para la tarea de... Si decidieras utilizar un chatbot para construir un ensayo para tu clase de filosofía o un cuento para literatura ¿Cómo lo harías?
- **Uso de generador de voz:** construir un audio para contar una historia ¿Qué historias se pueden contar usando una voz con ayuda de I.A en tu entorno cercano?
- **Uso de generadores de imagen:** construir una imagen o video para contar una historia. ¿Qué historias se pueden contar generando una imagen o video con ayuda de I.A en tu entorno cercano?



## Para terminar PRESENTACIÓN DE OBRAS



Uno a uno invite a los grupos de trabajo a presentar su representación teatral. Al finalizar cada una de las presentaciones, pregunte tanto a actores/actrices como a toda la clase:

- ¿El uso que hicieron de la I.A. en esta historia fue adecuado?
- ¿El empleo de la I.A. en esta historia ayudó a solucionar algún problema o, por el contrario, generó uno?
- En general, ¿el uso que se hizo de la herramienta de I.A. fue positivo, negativo o tiene un poco de beneficioso y otro poco de perjudicial?



Al culminar con las presentaciones, termine la clase con las siguientes **ideas fuerza**:

- Aunque las I.A. tengan capacidades similares a los seres humanos (aprender o razonar) son solo herramientas que nos ayudan a desarrollar tareas: crear textos, imágenes y respuestas navegando hábilmente por una gran cantidad de datos que tenemos a nuestro alrededor.
- La decisión final sobre qué hacer con la I.A. es de las personas, nosotros/as les decimos qué hacer y cómo hacerlo. Esta decisión no es solo individual, también puede ser tomada por empresas, organizaciones y gobiernos.
- Tenemos la responsabilidad de reflexionar sobre los efectos que pueden traer las creaciones que hagamos usando I.A. y pongamos en circulación.
- Algunas preguntas que nos pueden orientar siempre que empleemos las I.A. son ¿el uso que estoy dando de estas herramientas trae bienestar a mi vida y las vidas de las/os demás? ¿Puede ser perjudicial para mí o para quienes me rodean el uso que estoy haciendo de la I.A.?

## En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 6.2.**



### Recursos para docentes 6.2.1. Guion mini-podcast "¿Qué pasa con las inteligencias artificiales?"

Las Inteligencias Artificiales o IA están cada vez más presentes en nuestras vidas:

Chats que crean ensayos o imágenes, generadores de voz, sonidos y música; pasando por asistentes del hogar para manejar aspiradoras, aire acondicionado, luces, puertas, e incluso robots empleados en fábricas o agricultura.

Estas inteligencias implican grandes cambios en nuestras vidas como ciudadanos/ciudadanas digitales.

Generadores de imágenes como Midjourney o DALL-E ya son herramientas para que artistas y creadores construyan mundos mágicos basados en sus prompts o indicaciones de texto que crean para que las IA representen los mundos futuros, pasados o presentes que se imaginan.

También estos generadores de imágenes han dado lugar a las deepfakes o contenido con imágenes falsas creadas con IA. Estas imágenes y videos son cada vez más fáciles, rápidos y económicos de

producir. Su objetivo y efecto no es artístico o creativo, sino de viralización de información falsa.

Encontramos deepfakes de personajes públicos como Tom Cruise o Donald Trump, tan realistas que a primera impresión es casi imposible identificar si se trata de imágenes o videos generados con IA.

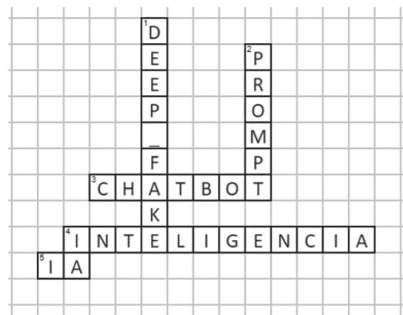
Los generadores de voz y música tampoco se han quedado atrás. Las voces de artistas que han fallecido hace décadas se re-crean en canciones virales que tiene solo un mes de producidas. Y para muchos/muchas es un sueño artístico poder escuchar a su cantante favorito haciendo un cover que jamás realizó de la canción de moda del momento.

Por otro lado, es conocida la suplantación, mediante un deep fake sonoro, de la voz del director de una empresa de energía de Inglaterra, pidiendo a uno de sus ejecutivos realizar una transferencia de 200.000 euros a un supuesto proveedor. Cuando supieron que fue una estafa, ya era muy tarde y el dinero estaba fuera de las cuentas de la compañía.

Es momento de preguntarnos: ¿Cómo usaremos las inteligencias artificiales en nuestro día a día? ¿Qué efectos tendrá sobre nuestras relaciones familiares, laborales, escolares o afectivas?



### Recursos para docentes 6.2.2. Hoja de respuestas - Crucigrama



### Recursos para docentes 6.2.2. Hoja de respuestas - Crucigrama

<b>Nombre de la obra:</b> Escribiendo con Luci	
<b>Día del estreno:</b> 10 de marzo	<b>Tema:</b> Uso de generadores de imagen de I.A.
<b>Día del estreno:</b> 10 de marzo	Luci Galindo como Luciana
	Daniela T. como compañera 2
	Juancho como narrador
	Jonier como narrador 2
	Juli B. como profesora de literatura
	...

**Escena 1:**

**Narrador 1:** A Luciana le gusta mucho escribir. En su clase de literatura escribió un cuento sobre una niña que encontró dentro de una cueva una nave espacial.

A la vez Luci va escribiendo en su cuaderno o imita lo que escribe en el computador. Hace expresiones de que se le ocurren ideas y escribe. También hace gestos de que no le gustó lo que escribió y borra. Se le debe ver feliz escribiendo.

**Luci:** Jum, me encantaría saber dibujar para hacer ilustraciones de mi cuento. Pero no dibujo bien... Qué tal si...

**Narrador 2:** Luciana conoce algunos generadores de imágenes con I.A. Ella decide escribir algunos prompts y generar imágenes que representen a la protagonista de su cuento.

Al tiempo que habla el narrador 2, Luci simula escribir en su computador o teléfono y se le ve feliz.

**Escena 2:**

**Luci:** Quedaron buenísimas estas ilustraciones, es muy parecido a lo que imaginaba. Las voy a agregar a mi cuento.

**Narrador 1:** Luci compartió su creación en su canal de Discord favorito. Se acostó a dormir, descansó muy bien y al día siguiente en su clase de literatura presentó su cuento y agregó las ilustraciones.

Al tiempo Luci escribe en su celular, se hace la que se va a dormir, se despierta y camina a otro lugar de la escena y se sienta en la silla del salón, debe imitar como si estuviera presentando su cuento.

**Escena 2:**

**Luci:** Y así fue como escribí mi cuento y luego se me ocurrió generar estas imágenes sobre lo que yo imaginé cuando lo creé.

**Profesora de literatura:** Felicidades Juli, yo como profe aún no sé generar imágenes con I.A., deberías enseñarnos para que agreguemos imágenes a nuestros cuentos.

**Segundo ejemplo**

<b>Nombre de la obra:</b> Juangui y Benítez: la venganza	
<b>Día del estreno:</b> 10 de marzo	<b>Tema:</b> Uso de generadores de imagen de I.A.
<b>Nombres de actrices y actores:</b>	Juan como Juangui
	Dani T. como Benítez
	Camila como narradora 2
	Michell como compañera 1
	...

**Escena 1:**

**Juanguí:** Usted anda hablando mentiras de mi papá. No diga nada que usted no sabe nada de mí ni de mi familia.

**Benítez:** Qué le pasa, de qué habla, a mí no me hable así, yo no tengo la culpa que usted sea amargado.

**Juanguí:** Y yo no tengo la culpa que usted sea un chismoso, si va a inventar algo, invéntelo sobre su hermana de 1101 que sí tiene bastante que contar.

Juanguí y Benítez fingen empezar a pelear y compañeros 1-3 entran a detenerlos.

**Escena 2:**

Benítez hace gestos de tener mucha rabia y estar planeando una venganza mientras habla la narradora.

**Narrador 1:** Benítez se sintió agredido, con mucha rabia, y lo único que pensaba para alejarse de ese sentimiento era vengarse de Juanguí.

**Benítez:** Ya va a ver ese “!@# lo que le voy a hacer.

**Narrador 2:** Benítez decidió distorsionar fotos de su compañera con ayuda de la I.A., creó una cuenta falsa en la red social más usada en su colegio y enviaba una imagen cada vez más agresiva con el pasar de los días.

Benítez finge escribir en su computadora y hace gestos de venganza.

**Escena 3:**

**Narrador 3:** Un día envió una foto falsa de Juanguí besando a un simio. Otro día envió una distorsionada donde salía sucio y sin dientes.

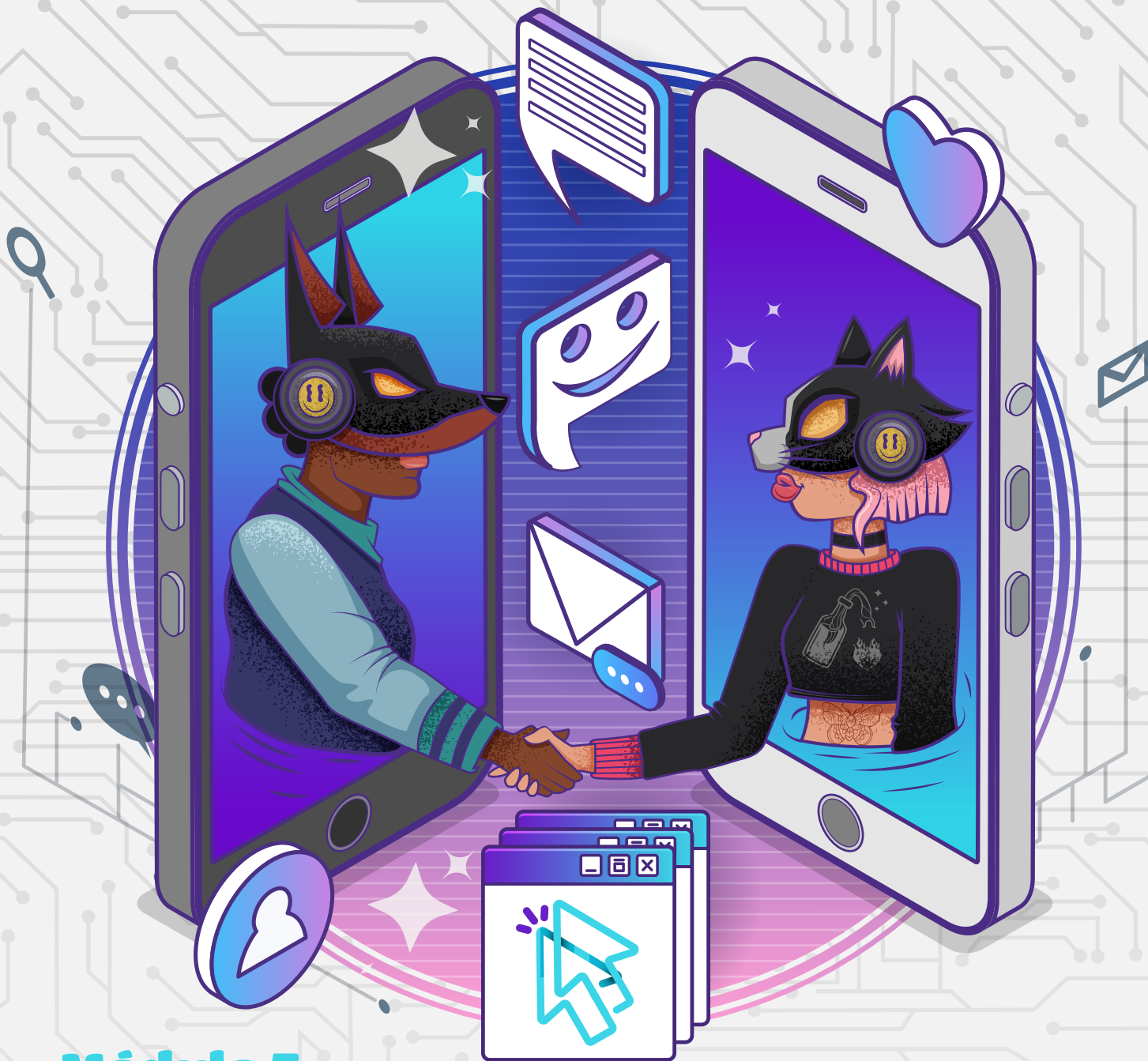
Los compañeros 1 al 3 se burlan de juanguí mientras lo señalan.

Juanguí hace cara de tristeza y finge estar llorando.



### ¿Sólo juegas juegos en línea?

Los juegos en línea pueden ser muy divertidos, pero ¿qué hay de jugar con tus amigos en el mundo físico? Cuando jugamos en línea, muchas veces no podemos crear vínculos reales de amistad con las personas con las que jugamos. La magia de jugar con amigos/as en el patio del colegio o en las calles del barrio, es que te ayuda a conocerlos/as de verdad, aprendiendo sobre sus maneras de ser, sus gustos y disgustos y sus talentos y debilidades. Sólo puedes conocer bien a las personas con las que pasas tiempo de calidad. Pregúntale a tus padres o a tus profesores qué juegos jugaban cuando tenían tu edad, pídeles que te los enseñen ¡y luego invita a tus amigos/as a jugar! Si eres una persona con espíritu competitivo, te invitamos a buscar un deporte que disfrutes y a practicarlo a partir de mañana. El tiempo que pasas sentado frente a un computador o frente a una pantalla, podría ser el tiempo que necesitas para convertirte en un/a jugador/a profesional de Fútbol o en el siguiente Nairo Quintana o la siguiente Marian Pabón.



## Módulo 7

# COMUNIDADES EN LÍNEA Y CULTURA DE PAZ

- 7.1 Comunidades en línea
- 7.2 Prejuicios y estereotipos
- 7.3 Violencia en línea
- 7.4 Diálogos constructivos
- 7.5 Derechos Humanos digitales





## Módulo 7

# COMUNIDADES EN LÍNEA Y CULTURA DE PAZ

Iniciamos esta travesía de navegación por los entornos digitales y el vasto océano de la información reconociendo que hoy en día somos ciudadanos/as digitales. En este recorrido de reconocimiento hemos afinado nuestra mirada para analizar la información que encontramos en los entornos virtuales, hemos mirado hacia adentro para darnos cuenta de nuestras propias opiniones y perspectivas, hemos aprendido la forma como funcionan las redes sociales, nos hemos preguntado sobre los avances tecnológicos y su impacto en nuestras vidas tanto en línea como fuera de ella. ¡Toda una aventura! En este último puerto reconoceremos que este viaje no lo hacemos solos/as, pues no somos individuos aislados. Por el contrario, los entornos virtuales han posibilitado y fortalecido la conexión con otros/as ciudadanos/as digitales como nosotros/as. Somos parte de comunidades digitales.

Tanto en línea como fuera de ella es inevitable darse cuenta de que los seres humanos somos diversos: tenemos raíces, nacionalidades, gustos, intereses, opiniones, perspectivas y experiencias de vida diferentes. Esta diversidad se encuentra en la base de las sociedades democráticas: si todos/as pensáramos y opináramos igual, la democracia no sería necesaria. Entonces ¿cómo nos relacionamos? ¿Cómo convivimos en medio de la diversidad?

Al hacernos estas preguntas debemos tomar una decisión: ¿nos embarcamos en las turbias aguas de seres antagónicos? ¿De ver en el otro/a un enemigo/a? ¿De pararnos desde la diferencia y la deshumanización del otro/a? O viramos hacia las aguas de la diversidad y el pluralismo: nos reconocemos diversos/as y encontramos riqueza y valor en esa diversidad. Ya conocemos los resultados de pararnos desde la diferencia: insultos, violencia, guerra, censura, aniquilación, desigualdad. ¡Es un campo de batalla!

Pero, ¿qué pasaría si decidimos pararnos no desde la diferencia sino desde la diversidad y el pluralismo? Cuando hablamos de pensamiento pluralista nos referimos a entender que la diversidad es una condición natural de nuestras sociedades contemporáneas, y que al aprender a convivir de manera pacífica y no violenta en esta diversidad estamos asegurando nuestra supervivencia y trayendo bienestar a nuestras vidas.

Saber integrar la creciente diversidad y aprovecharla para que la sociedad evolucione con bienestar, es una habilidad fundamental para construir una verdadera democracia. El pensamiento pluralista nos enseña a comprender, aceptar y respetar la diversidad de ideas, orígenes, creencias y posiciones de las demás personas, convirtiéndose en una habilidad importante que habilita el diálogo constructivo, la inclusión, el respeto y la tolerancia hacia las distintas formas de ser y pensar. En otras palabras, el pensamiento pluralista es una habilidad fundamental para la construcción de una cultura de paz.

En este módulo navegaremos por las aguas de la diversidad en las comunidades digitales, y en el recorrido nos equiparemos de herramientas que nos permitan reconocer el camino de las violencias en línea y transitar hacia el puerto del bienestar y la construcción de paz. Iniciaremos este recorrido reconociendo las comunidades digitales de las que hacemos parte; luego observaremos de manera crítica los prejuicios y estereotipos que se encuentran en la base de algunas manifestaciones de violencia en los entornos digitales; desde allí nos equiparemos con habilidades para tener diálogos constructivos, y culminaremos con el reconocimiento de los derechos humanos en los entornos digitales, como una carta de navegación a la que todos nos adscribimos para asegurar la vida, el respeto y la dignidad común. ¿Estás listo/a? ¡Levemos anclas!

## Lección 7.1

# COMUNIDADES EN LÍNEA

Construimos comunidades saludables en línea



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Identificar comunidades digitales —o fuera de línea— de las cuales hace parte.

**Grados 8 y 9:** Reconocer actividades saludables y no saludables en las comunidades digitales.

**Grados 10 y 11:** Proponer acciones que garanticen el bienestar de los/as integrantes de comunidades digitales.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 7.1.**  
Comunidades en línea (PPT)



**Hoja de trabajo 7.1.1.**  
Bingo de las comunidades en línea  
**Hoja de trabajo 7.1.2.**  
Círculo de mi comunidad en línea

### Introducción

Así como las/os ciudadanas/os hemos transitado desde lo análogo hacia lo digital, también las comunidades han recorrido un camino desde lo no digital hacia la virtualidad y el estar en línea. Podemos entender las comunidades humanas como un grupo de personas con elementos comunes: intereses, experiencias, condiciones, lenguajes, costumbres, opiniones o valores.

Todas/os hacemos parte de una comunidad: estudiantes, docentes, vecinos/as, deportistas, artistas, etc.; y en el mundo digital también habitamos una o varias comunidades: seguidores/as de un influenciador, un medio de comunicación, un interés; hacemos parte de los/as jugadores/as en línea o de las/os usuarios/as de una red social en particular.

Así como en las comunidades fuera de línea, las prácticas de las comunidades digitales pueden tornarse saludables o perjudiciales. En esta lección reflexionaremos sobre los efectos positivos y negativos de las comunidades en línea en nuestro bienestar mental, físico y social.

### Conceptos clave

- **En línea:** que se encuentra activo, disponible y/o se realiza en conexión a Internet. Puede ser más conocido su anglicismo *online*.

- **Comunidades en línea:** grupos de personas que se reúnen, interactúan y comparten intereses, valores o actividades a través de plataformas y espacios virtuales. Pueden formarse en redes sociales, foros, grupos de discusión, aplicaciones de mensajería o cualquier otra plataforma virtual que permita la conexión entre individuos en el mundo digital.

- **Comunidad:** se refiere a un conjunto de personas que comparten ciertos aspectos, como el idioma, las costumbres, los valores, la visión del mundo, la edad o la ubicación geográfica (p. ej., el barrio). En general, las comunidades desarrollan una *identidad compartida* y un *sentido de pertenencia*, que se logran mediante códigos comunes que se construyen en la medida en que se interactúa.

- **Fandom:** se refiere a las comunidades de personas que comparten un gusto por algo en particular: una serie, una banda de música, un escritor, un videojuego. Se trata de una evolución del concepto “fan” (fanático/a, aficionado/a, seguidor) que integra también el sufijo de la palabra “kingdom” (reino). Es un término muy usado en los entornos digitales actuales.

- **Streamer:** realizador/a de transmisiones, generalmente en directo o en vivo, aunque puede ejecutarlas en diferido en entornos digitales. Comentarios y tutoriales de videojuegos, responder preguntas, leer consejos y transmitir la vida cotidiana están dentro de los contenidos más difundidos por un o una streamer.

- **Set up de streamer:** conjunto de equipos usados por un/a streamer para transmitir contenido en vivo.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Haces parte de comunidades en línea?

#### Complementarias

¿Cuáles pueden ser prácticas saludables para comunidades digitales?

¿Cuáles pueden ser prácticas perjudiciales dentro de las comunidades digitales?

¿Cómo construir prácticas y acuerdos que garanticen el bienestar colectivo en las comunidades digitales?



### Materiales necesarios

- Tablero y marcador borrable o un pliego de cartulina.
- Trozos de papel o post-it.
- Cinta adhesiva o de enmascarar.
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.1.1.** | Bingo de las comunidades en línea.
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.1.2.** | Circuito de mi comunidad en línea.



## Para empezar COMUNIDADES EN LÍNEA SALUDABLES



Esta actividad busca que sus estudiantes integren el concepto de comunidades en línea mediante una aproximación inicial al concepto de “comunidad”. Para ello comience dibujando en la cartelera o en el tablero dos círculos, uno dentro del otro.

Indique a sus estudiantes que usted hará una pregunta y ellos propondrán palabras asociadas. No deben dar respuestas muy elaboradas: una palabra o frase corta serán suficientes. Escriba las respuestas de sus estudiantes de la siguiente manera:

- **¿Qué es una comunidad? (escriba las respuestas en el círculo interno).**
- **¿Qué necesitamos para sentirnos seguros/as en comunidad? Ayude a sus estudiantes a pensar en términos de seguridad emocional y física (escriba las respuestas en el círculo externo).**

Observe las respuestas de sus estudiantes e hile una definición de comunidad, y de aquellos elementos que a consideración de sus estudiantes son clave para sentirse seguros/as siendo parte de una comunidad.



Use esta actividad para explicar que todos los seres humanos somos seres sociales por naturaleza y, por tanto, reconocemos que somos parte de varias comunidades: la familia, la escuela, el equipo de fútbol del barrio, etc. Formar parte de una comunidad parte de una idea fundamental: el sentido de pertenencia y la identificación con el resto de personas que conforman dicha comunidad. Siendo seres sociales, en los entornos digitales también hacemos parte de comunidades: la comunidad Kpop, de gamers, de seguidores de ciertos influenciadores o celebridades, de consumidores de contenidos sobre perros o gatos, etc. Hoy en día a esas comunidades que agrupan personas en torno a un mismo interés o gusto se les llama “fandoms”.



## Actividad principal ¡BINGO! COMUNIDADES EN LÍNEA



Esta actividad le permite a sus estudiantes reconocer de qué comunidades en línea hacen parte, y para ello jugarán un bingo cuya temática es las comunidades en línea.

Entregue a cada estudiante una copia de la **Hoja de trabajo 7.1.1**. Bingo de las comunidades en línea.

Explique que deben escoger entre cuatro casillas en línea: horizontal, vertical o diagonales. Una vez escogida la modalidad en que jugarán el bingo, deben encontrar compañeros/as que efectivamente cumplan la condición descrita en cada cuadrado de la línea y escribir debajo de cada oración el nombre y una pequeña historia de sus gustos. De un ejemplo:

Si pasas por tu compañera Juana y le preguntas “¿Estás en un grupo de WhatsApp de tu familia?”, y ella responde “no”, debes buscar cualquiera de las otras condiciones que Juana efectivamente cumpla, como “Sigue etiquetas (hashtags) de deporte”. Si ella efectivamente cumple con esa condición, en la casilla escribirás el nombre de Juana y la explicación de por qué cumple esa etiqueta: “Juana sigue etiquetas de baloncesto porque le gusta ese deporte, quiere practicarlo en alguna ocasión”.

Gana el juego quien complete su línea (cuatro casillas en línea –horizontales, verticales o diagonales–) primero. Invite a sus estudiantes a compartir algunos hallazgos sobre las comunidades a las que pertenecen sus compañeros/as.

A continuación, pídale que observen el bingo e identifiquen dentro de todas las categorías aquella con que se sienten más identificados/as. Por ejemplo, si lo que más hacen en línea es: “Buscar estrategias poco conocidas de sus videojuegos favoritos”, escribirán su nombre en esa casilla.

Una vez hecho esto, deben hacer grupos de mínimo dos estudiantes que hayan llenado con su nombre la misma casilla. El objetivo de esta sección es agruparse de acuerdo con los intereses o prácticas comunes en línea.

Entregue una copia de la **Hoja de trabajo 7.1.2**. “Circuitos de mi comunidad en línea” a cada grupo creado y siga las siguientes instrucciones:

Primero deben escribir el nombre de la comunidad que tienen en común. Por ejemplo: Grupos de WhatsApp de amigos/as, jugadores en línea, los/as que ven videos de animales, las/os que no tienen redes sociales, etc.

Después invítelos/as a describir al menos tres actividades que hagan en esa comunidad, por ejemplo: realizar videollamadas, comentar videos tiernos, jugar juntos, enviar fotos y mensajes, etc.

Posteriormente, pensarán cómo se sienten siendo parte de esa comunidad. Este es un ejercicio que invita a conectarse con sus sentimientos y emociones.

- Pida que piensen: “¿qué cosas los hacen sentir a gusto (sentimientos agradables) siendo parte de esa comunidad?”. Deben escribir lo que identifiquen en la sección titulada “**Bienestar**” del circuito. Por ejemplo: “Me siento cómodo/a cuando se ríen de mis chistes”.

- Luego, pida que piensen si alguna vez han sentido emociones incómodas siendo parte de esa comunidad. Si identifican aspectos que ocurren dentro de esa comunidad que les generan sentimientos molestos o incómodos, escribirán algunos ejemplos en la sección titulada “**Malestar**” del circuito. Por ejemplo: “Me siento frustrada cuando se burlan o se atacan entre ellos/as”.



Para que esta actividad sea lo más corta posible, sus estudiantes pueden ganar solo con completar una línea. Si desea extender esta actividad por más tiempo, puede pedir que hagan el bingo completo.



Puede usar la **Hoja de trabajo 7.4.3.2**. “Lista de sentimientos de necesidades insatisfechas” y la **Hoja de trabajo 7.4.3.3**. “Lista de sentimientos de necesidades satisfechas” que se encuentran vinculadas a la lección 7.4. para que sus estudiantes tengan un listado exhaustivo de sentimientos.

Tras el ejercicio, invite a algunos grupos o parejas a compartir los resultados del ejercicio: a qué comunidad pertenecen, qué actividades realizan allí, y qué aspectos de las interacciones les generan bienestar o malestar. Pida que ubiquen sus hojas de circuitos sobre el tablero, para la siguiente actividad. Cierre este ejercicio con la siguiente reflexión:

- Todas las historias que han contado o escuchado los sitúan como individuos en relación con otras personas. Por ejemplo, quien siga una etiqueta de deportes se relaciona con otras personas que tienen sus mismos intereses y comparten, leen, escriben o entran en relación mediante comentarios, publicaciones, reacciones, etc.
- Aunque los entornos digitales no son lugares físicos que se puedan visitar, como el colegio o el parque, son espacios virtuales conformados por personas reales que se relacionan entre sí.
- Lo que hacemos en nuestras comunidades digitales puede tener efectos saludables o perjudiciales para las dimensiones emocionales, físicas, sociales y psicológicas de nuestras vidas.



## Para terminar ENERGÍA PARA LOS CIRCUITOS



Para cerrar la clase sus estudiantes propondrán acciones que puedan mitigar los aspectos que generan malestar dentro de las comunidades en línea a las que pertenecen.

En el tablero, escriba dos títulos: “Para detener o mitigar el malestar” y “para fomentar el bienestar”.

Pida a cada estudiante que piense en una estrategia, acción o propuesta de acuerdo que sienta que puede contribuir a **mitigar o detener aquellos aspectos que le generan malestar** siendo parte de una comunidad en línea y que escriban su idea sobre un trozo de papel o post-it. Pida que peguen esta idea bajo el título “Para detener o mitigar el malestar” escrito en el tablero.

A continuación repetirán el ejercicio, pero en esta ocasión deben pensar en una estrategia, acción o propuesta de acuerdo que ayude a **fomentar las sensaciones de bienestar** en esa comunidad en línea. Pídeles que escriban su idea sobre un trozo de papel o post-it y que lo peguen bajo el título “Para fomentar el bienestar” escrito en el tablero.

Una vez hayan ubicado sus propuestas en el tablero, invítelos/as a clasificar y agrupar por categorías de similitud dichas propuestas, a dividir las en dos carteleras grupales (una para mitigar el malestar, y otra para fomentar el bienestar) y a ubicarlas en los pasillos de la escuela para llamar la atención de la comunidad educativa.



Si desea usar un recurso visual en lugar del trozo de papel, invite a sus estudiantes a dibujar y recortar un bombillo o foco de luz y escriban allí sus ideas.



Si sus estudiantes tienen experiencia o interés en crear contenidos digitales, invítelos/as a que difundan sus propuestas para mitigar el malestar y fomentar el bienestar en las comunidades en línea mediante formatos como reels, o videos de TikTok con algunas plantillas que sean tendencia.

Cierre la clase con la siguiente reflexión:

- Cuando navegamos en mundos digitales tenemos experiencias que pueden ir acompañadas de emociones y sentimientos: felicidad, rabia, tristeza, indignación, frustración, etc.
- Es muy importante que podamos identificar cuáles de las acciones que hacemos en línea nos causan bienestar y cuáles no.
- Además, es preciso recordar que esas acciones no son sólo individuales sino colectivas y que forman parte de una comunidad en línea.
- Las comunidades pueden darse cuenta de cuáles acciones están teniendo efectos positivos y cuáles no; después pueden pensar qué hacer al respecto, tal como lo hemos realizado en grupos dentro de la clase.

### **En tu cuaderno o bitácora**

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 7.1**.

## Lección 7.2

# PREJUICIOS Y ESTEREOTIPOS

Vemos el mundo más allá de nuestros propios prejuicios



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Comprender los conceptos de “prejuicio” y “estereotipo”.

**Grados 8 y 9:** Identificar los impactos que tienen los prejuicios y estereotipos sobre las relaciones humanas y la sociedad.

**Grados 10 y 11:** Proponer estrategias para mitigar la difusión de prejuicios y estereotipos mediante contra-narrativas positivas.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 7.2**  
Prejuicios y estereotipos



**Hoja de trabajo 7.2.1.**  
A la caza de prejuicios en línea  
**Hoja de trabajo 7.2.2.**  
La ciudad etiquetada



**Recurso para docentes 7.2.**  
Termómetro

### Introducción

Los avances tecnológicos de la era digital han abierto las puertas a un fenómeno fascinante: la posibilidad de que personas de todas partes del mundo participen activamente en comunidades en línea. La conectividad global ha superado las barreras geográficas, permitiendo que personas con intereses similares se reúnan virtualmente y compartan experiencias sin importar la distancia física. Esta revolución en la forma en que nos relacionamos ha creado una aldea global en el ciberespacio, donde la diversidad cultural y la multiplicidad de visiones del mundo se entrelazan de formas cada vez más complejas y dinámicas.

Sin embargo, a medida que florecen estas comunidades en línea, han surgido algunos desafíos importantes. Por una parte, enfrentar y contrarrestar las expresiones de violencia derivadas de la intolerancia y de visiones extremas sobre el mundo. Por otra parte, el reto de hacernos cargo de los prejuicios y los estereotipos que imponemos sobre las otras personas, en especial si sus narrativas contrastan con las nuestras. Muchas veces la diversidad de culturas, gustos, intereses, perspectivas y opiniones que caracterizan a las comunidades virtuales se ha convertido en un terreno de batalla, en el que construimos narrativas de separación y asumimos posiciones radicales que justificamos con prejuicios y estereotipos. Narrativas que constituyen discursos de odio contra ciertas comunidades, visiones políticas, religiones o culturas, nos llevan a adoptar posturas radicales que nos separan en polos difíciles de reconciliar. Para construir comunidades globales que se fundamenten en el respeto tenemos la gran tarea de revisarnos internamente y preguntarnos: ¿estamos contribuyendo de manera proactiva a construir comunidades basadas en el respeto, la apertura y la inclusión de la diversidad?

En esta lección exploraremos nuestros propios prejuicios y los de otras personas, entenderemos el impacto que pueden tener sobre la manera en que nos relacionamos, y buscaremos estrategias para contrarrestar sus efectos polarizantes.

## Conceptos clave

- **Prejuicio:** es una opinión preconcebida y tajante, por lo general desfavorable o negativa, acerca de algo o alguien.
- **Estereotipo:** es una percepción simplificada y parcializada sobre un grupo de personas o cosas que comparten ciertas características. Los estereotipos suelen ser pre-concepciones generalizadas basadas en creencias sobre atributos que se asignan a dicho grupo, y se encuentran influenciados por elementos culturales. A diferencia de los prejuicios (que pueden ser individuales o de la persona), los estereotipos suelen ser imágenes generalizadas.
- **Imágenes enemigas:** son representaciones que se hacen sobre un grupo de personas para clasificarlas como enemigas. Están basadas en prejuicios y estereotipos y pueden ser utilizadas para justificar la violencia, la discriminación y la opresión contra ese grupo particular. Las imágenes enemigas suelen ser utilizadas por líderes que quieren movilizar a una sociedad o a un grupo en contra de otro.
- **Polarización:** se refiere a la división de una sociedad en polos opuestos, cada uno con una postura sólida y radical que excluye a la otra. La polarización suele estar cargada de emociones fuertes y de discursos de odio, circunstancias que dificultan la existencia de puentes de comunicación y apertura al diálogo constructivo. La polarización es un fenómeno que tiene gran impacto negativo en la capacidad de una sociedad para construir y sostener una democracia saludable.
- **Sistemas de opresión:** se refieren a las construcciones sociales, políticas, económicas y culturales que establecen de manera sistémica jerarquías entre distintas poblaciones. Por ejemplo, el clasismo supone una superioridad o privilegio hacia personas de estratos socioeconómicos altos. Estos sistemas de opresión resultan en la estigmatización, discriminación y exclusión de quienes se encuentran en grupos sociales históricamente marginados.
- **Estigmatización:** consiste en asignar una etiqueta negativa a una persona o grupo, lo que puede conducir a su discriminación y exclusión. Puede basarse en diversos factores, como la raza, la etnia, la religión, la orientación sexual, las condiciones mentales diversas o la discapacidad física. El estigma puede tener profundas repercusiones en la vida de las personas, por ejemplo, provocando aislamiento social, depresión y ansiedad. También puede dificultar el acceso a derechos humanos fundamentales como la educación, el empleo y la atención sanitaria.
- **Discriminación:** es el acto de hacer distinciones injustas o perjudiciales entre las personas por su pertenencia a un determinado grupo, clase o categoría, como la raza, el sexo, la edad o la orientación sexual. Puede ser intencional o involuntario, y adoptar muchas formas, entre ellas:

-**Discriminación directa:** se produce cuando alguien recibe un trato menos favorable respecto de otra persona por pertenecer a un grupo determinado. Por ejemplo, negar un puesto de trabajo a una mujer por el hecho de serlo.

-**Discriminación indirecta:** se produce cuando una norma o política –aparentemente neutra– tiene en realidad un efecto discriminatorio sobre un grupo de personas; por ejemplo, cuando la infraestructura de una institución educativa no cuenta con rampas o baños especiales para personas que viven una discapacidad física o motora.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿De qué manera los prejuicios y estereotipos afectan a la sociedad?

#### Complementarias

¿Qué es un prejuicio y cómo se conforma?

¿Qué es un estereotipo?

¿De qué manera se manifiestan los prejuicios y estereotipos en los entornos digitales?

¿Cuáles son los impactos de los prejuicios y los estereotipos sobre la convivencia en sociedad?



### Materiales necesarios

-Tablero y marcador borrable.

- Trozos de papel o post-it.

- Cinta adhesiva (si no cuenta con post-it).  
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.2.1.** | A la caza de prejuicios en línea.

- Copias de la **Hoja de Trabajo 7.2.2.** | La ciudad etiquetada.





## Para empezar EL TERMÓMETRO



Esta actividad propone un ejercicio que permite a sus estudiantes tomar conciencia de sus propios prejuicios.

En el tablero reproduzca la imagen que se encuentra en la sección **recursos para docentes 7.2.** al final de esta lección. Dibuje una línea horizontal que abarque casi la totalidad del ancho del tablero. En el extremo derecho dibuje una cara sonriente y en el extremo izquierdo una cara enojada. Este se llamará el “termómetro”, un gradiente de afinidad que les permitirá a sus estudiantes determinar si su percepción hacia una persona, una condición o una situación tiene rasgos positivos (afinidad - cara sonriente) o negativos (no afinidad - cara enojada).

A continuación, entregue a cada estudiante un post-it o un trozo de papel. Indique que verán una imagen en pantalla o que usted pegará una imagen en el tablero (la silueta escogida) y que deben escribir la primera palabra –adjetivo, sentimiento, etc. – que se les venga a la mente al verla.

Indique que no podrán escribir una palabra que describa literalmente lo que ven en la imagen; es decir: si la imagen representa un árbol, no deben escribir la palabra “árbol” sino, por ejemplo, un sentimiento (tranquilidad, calma). Para evitar que “filtren” cognitivamente su palabra, indique que este es un ejercicio de escritura automática: “lo primero que se les viene a la mente”.

Una vez presentada la imagen, sus estudiantes tendrán treinta segundos para escribir en el trozo de papel o post-it la primera palabra que se les venga a la mente. Una vez escritas pídale que las peguen en algún lugar del gradiente del termómetro, según el nivel de afinidad de su palabra con la imagen proyectada. Por ejemplo, si escribieron “tranquilidad”, es probable que peguen esta palabra hacia el lado de la cara feliz. Si escribieron “rabia”, entonces pondrán su palabra hacia la cara enojada.

En cuanto hayan pegado sus post-it o trozos de papel en el termómetro, pídale que observen por un momento el resultado general, leyendo mentalmente las palabras que sus compañeros/as asociaron a la imagen y el lugar en donde ubicaron sus palabras.

Aunque el resultado del ejercicio puede variar dependiendo del contexto, es probable que el grupo ubique muchas palabras en los extremos del gradiente y pocas en el centro. Esto se puede explicar porque las personas asociamos automáticamente la imagen con las ideas, las sensaciones y las experiencias que hayamos tenido previamente con la figura. Estos son nuestros prejuicios.

Pida algunas reflexiones del grupo, usando como base las siguientes preguntas:

- **¿Qué les llama la atención sobre la distribución de las palabras sobre el termómetro?**
- **¿Qué creen que ha influido en sus percepciones sobre esta figura? O, ¿qué creen que ha ocurrido en sus vidas para explicar que hayan decidido escribir la palabra que se les vino a la mente?**

Esta actividad permite reconocer –en primera persona– que las palabras que asociamos a una imagen responden a una sumatoria de factores que las han construido, entre ellos: las experiencias de vida, la información sobre la figura, lo que se dice en los medios, las narrativas, los valores familiares, lo aprendido durante la crianza.

Comparta con el grupo una reflexión respecto de la manera en que creamos percepciones generalizadas sobre las personas, y el efecto que producen al acercarnos o alejarnos de ellas. Puede señalar que cuando percibimos el mundo a través de esos filtros y no tenemos conciencia de ellos, comenzamos a crear versiones sesgadas y a construir narrativas que pueden separarnos de las otras personas: quienes tienen una percepción positiva o afín vs. quienes tienen una percepción negativa o contraria de la imagen.

Cuando observamos que hay visiones diferentes sobre una misma imagen, una persona, un tema o un asunto, inconscientemente –y de manera casi automática– creamos una distinción entre “nosotros/as” (quienes opinamos igual), vs. “los/as otros/as” (quienes opinan diferente). Esto es lo que se conoce como la construcción de la imagen del enemigo: el proceso por el que creamos una visión distorsionada del otro/a porque opina o siente diferente.



Proyecte una de las siluetas que se encuentran en la **presentación de apoyo** a esta lección.



Pegue sobre el tablero una de las siluetas que se encuentran en la **presentación de apoyo** a esta lección.



Esta visión polarizada puede llegar a justificar la violencia, porque comenzamos a creer que aquello que no es afín a nosotros/as debe ser eliminado o transformado, sin darnos la posibilidad de entrar en contacto con las otras personas desde la curiosidad y la apertura. Reconocer al otro, a pesar de nuestras diferencias, es un primer paso para construir una sociedad basada en el respeto.



## Actividad principal DISTINTAS VISIONES



En esta actividad ahondaremos en la construcción social de estereotipos. Más allá de los prejuicios –ideas preconcebidas subjetivas–, los estereotipos son aquellas ideas generalizadas que asociamos a un grupo de personas por distintas razones: su nivel educativo, su nacionalidad, su color de piel, su sexo, etc.

Dibuje en el tablero un círculo grande. A continuación, y siguiendo la dinámica del ejercicio anterior, explique a sus estudiantes que usted hará una pregunta y ellos deben escribir en sus cuadernos las palabras que se les vengan a la mente. Pregunte:

**- Ustedes que son jóvenes, ¿qué asocian con la palabra “juventud”?**

Dé un minuto para el ejercicio de escritura automática. A continuación pida a algunos de sus estudiantes que digan sus palabras en voz alta y escríbalas dentro del círculo dibujado en el tablero. Al terminar lea todas las palabras y haga un balance de las ideas generales que surjan. Por ejemplo: “Lo que observo es que para ustedes la juventud tiene que ver con energía, creatividad, fuerza...”.

Después pregunte a sus estudiantes:

**- Desde su experiencia, ¿qué dicen la sociedad o los adultos sobre los/as jóvenes?**

Repita el ejercicio de escritura automática pidiendo a sus estudiantes que escriban en sus cuadernos las palabras que asocian a esta respuesta. Luego, pida a algunos/as que lean sus palabras en voz alta. Escríbalas en el tablero, en la parte externa del círculo. Haga un balance entre las distintas visiones (en este caso, de los/as jóvenes). Para involucrar a sus estudiantes en el análisis, pregunte:

**-¿Qué ven en este ejercicio? ¿Hay visiones similares o distintas entre lo que aparece dentro del círculo y lo que aparece fuera de él?**

**- ¿Qué implicaciones puede tener para jóvenes como ustedes que esta sea la visión generalizada de la juventud?**



Use este ejercicio para consolidar la explicación de lo que son prejuicios y estereotipos. Profundice sobre los impactos que puede tener para un grupo ser objeto de estereotipos como la estigmatización, la discriminación y la exclusión. Si cuenta con tiempo suficiente, abra un espacio para dialogar con sus estudiantes en torno a los factores que se encuentran detrás de los prejuicios y los estereotipos: la intolerancia a la diferencia, la construcción de imágenes enemigas (“nosotros/as vs. “los otros/as”), la deshumanización, los sistemas de opresión (machismo, clasismo, racismo, capacitismo, entre otros) que construyen relaciones desiguales, discriminatorias y excluyentes.



## Para terminar



Para concluir, puede desarrollar alguna de las siguientes opciones. Una de ellas es una actividad para desarrollar en casa (“A la caza de prejuicios en redes”) o para realizar en el aula de clases (“la ciudad etiquetada”). Cualquiera que sea la opción que desee usar como ejercicio de cierre, use estas preguntas para facilitar un diálogo en torno a lo aprendido:

- ¿Qué consecuencias tienen los prejuicios y los estereotipos sobre la convivencia en sociedad?
- ¿Creen que los prejuicios y estereotipos se manifiestan también en los entornos digitales?  
¿Pueden dar un ejemplo?
- ¿Qué impactos pueden tener los prejuicios y los estereotipos en la sociedad?
- ¿Qué creen que pueden hacer como personas para transformar sus propios prejuicios?
- ¿Qué creen que podemos hacer como sociedad para mitigar el impacto de estos prejuicios?

### Opción 1. A la caza de prejuicios en línea

Pida a sus estudiantes que de manera individual y en casa hagan una búsqueda en sus redes sociales de contenidos que apelen a prejuicios o a estereotipos, teniendo en cuenta lo aprendido durante la clase. Entregue a cada estudiante una copia de la **Hoja de trabajo 7.2.1.** para que sigan las instrucciones y completen las preguntas que se hacen allí.

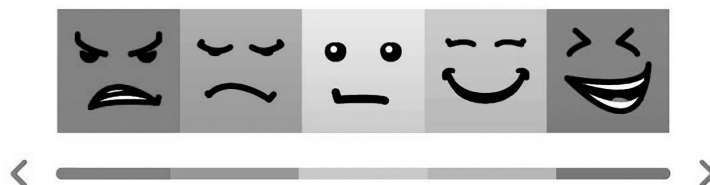
En la siguiente clase, pida a sus estudiantes que peguen sus hojas de trabajo en una de las paredes del salón. La pared debe quedar como un mural en el que sus estudiantes pueden revisar las hojas de trabajo de sus compañeros/as. Reúna al grupo en círculo y facilite una conversación alrededor de las preguntas sugeridas para el cierre de la clase.

### Opción 2. La ciudad etiquetada

Pida a sus estudiantes que desarrollen individualmente la **Hoja de trabajo 7.2.2.** Luego, invítelos/as a armar parejas con el/la compañero/a más próximo/a y desarrollar la segunda parte de la hoja de trabajo. Pasado el tiempo, reúna a sus estudiantes en círculo y facilite una conversación alrededor de las preguntas sugeridas para el cierre de la clase.



### Recursos para docentes 7.2. - Termómetro



### En su cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 7.2.**

## Lección 7.3

# VIOLENCIA EN LÍNEA

Construimos paz y valoramos la diversidad



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Identificar distintas manifestaciones de violencia en los entornos digitales.

**Grados 8 y 9:** Analizar contenidos digitales basados en prejuicios, estereotipos y discriminación.

**Grados 10 y 11:** Proponer estrategias individuales y colectivas para mitigar y reducir las expresiones de violencia en los entornos digitales.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 7.3.**  
Violencia en línea (PPT)



**Hoja de trabajo 7.3.1.** “Caricatura”  
**Hoja de trabajo 7.3.2.** “Violencia en línea”  
**Hoja de trabajo 7.3.3.** “Investigación”

### Introducción

Con la oferta creciente de opciones para pertenecer a comunidades virtuales, y con un uso cada vez más generalizado de plataformas de interacción social, se ha vuelto común encontrar diversas manifestaciones de violencia entre las personas. En algunas plataformas como foros, blogs, redes sociales y chats de juegos en línea, es común encontrar comunicación ofensiva, en la que hay poca consciencia sobre los impactos que pueden tener las palabras en el bienestar de las otras personas.

Existen varios tipos de manifestaciones de violencia en línea, algunas dirigidas puntualmente a personas, como el ciberbullying (acoso en línea) o el acoso sexual, y otras que tienen como objetivo atacar a comunidades y grupos, como los discursos de odio, que son manifestaciones discriminatorias racistas, xenófobas, en contra de religiones, etnias o culturas. Todas las manifestaciones de violencia pueden tener graves impactos en el bienestar de las personas y las comunidades.

Manifestaciones como el ciberbullying y el acoso sexual pueden tener consecuencias graves para las personas que las sufren. Es sabido que pueden llevar a las víctimas a experimentar cuadros depresivos, problemas de sueño y otros problemas de salud, aislamiento social, baja autoestima y, en casos extremos, puede llevar a pensamientos suicidas o al suicidio mismo. El acoso se ha convertido en una epidemia difícil de manejar y representa un reto adaptativo que nuestras sociedades aún están intentando resolver con distintas estrategias, desde campañas de prevención y estrategias pedagógicas, hasta sanciones económicas y legales para aquellos/as que incurrir en estos actos.

Las manifestaciones de violencia dirigidas a grupos o comunidades tienen una serie de consecuencias adicionales a los impactos mencionados. Cuando en una sociedad se comienzan a generar narrativas que discriminan a ciertas personas o grupos por sus características físicas, culturales o afiliaciones políticas o religiosas, se comienza a crear una barrera que separa a las personas y que en últimas sirve de base para justificar el uso de otras violencias. Para poner un ejemplo del poder que tienen los estereotipos para separar a las personas, no hay sino que prestar atención a los discursos que los líderes políticos utilizan cuando quieren proponer guerras contra otros países u otros grupos poblacionales. Varias guerras han buscado apoyo entre la sociedad por medio de discursos de odio basados en estereotipos; un ejemplo famoso es la manera en que la propaganda nazi estereotipaba al pueblo judío

para justificar sus actos de violencia.

En esta lección exploraremos algunas manifestaciones de violencia en línea y sus impactos en las personas y en la sociedad. Aprenderemos a identificar estas manifestaciones en las comunidades de las que hacemos parte en la virtualidad y diseñaremos estrategias para combatir la violencia en ellas

## Conceptos clave

- **Violencia:** se puede definir como el uso de la fuerza física o la amenaza de la fuerza para dañar a otra persona. Puede ser directa, indirecta o estructural. La violencia directa es el uso de la fuerza física para hacer daño a otra persona, por ejemplo, golpearla, patearla, o utilizar armas para agredirla. La violencia indirecta consiste en el uso de la fuerza psicológica o emocional para dañar a otra persona, por ejemplo la intimidación, el acoso, el abuso verbal o la exclusión. Por último, la violencia estructural es el uso de sistemas, instituciones o mecanismos culturales que hacen daño a una persona o un grupo de personas. Algunos ejemplos son los tratos diferenciales que afectan negativamente a grupos por su color, religión, etnia, género, sexo o cultura. La violencia estructural suele estar incrustada en las costumbres de una sociedad y pasan desapercibidas por estar naturalizadas. Un ejemplo pueden ser los estereotipos de género que disminuyen la dignidad de las mujeres.

- **Discursos de odio:** es una forma de comunicación mediante la cual se ataca a una persona o grupo en función de atributos como su nacionalidad, raza, religión, origen étnico o cultural, orientación sexual, identidad de género, filiación política, entre otros, y se utiliza para incitar a la violencia o al odio contra el grupo objetivo. Los discursos de odio pueden comunicarse en múltiples formatos: verbalmente, en comentarios, imágenes, memes, caricaturas, símbolos, chistes ofensivos, etc.

- **Acoso/bullying:** es un comportamiento agresivo en el que alguien causa a otra persona lesiones o molestias de forma intencionada y repetida. El acoso puede adoptar la forma de contacto físico, palabras o acciones más sutiles. Hay tres tipos principales de acoso: verbal (insultos, apodos, amenazas, rumores), físico (golpes, empujones, robos) y social (humillaciones en público, exclusión de la persona ignorándola y separándose de ella para mantenerla aislada del grupo).

- **Acoso en línea/ciberacoso/ciberbullying:** es una forma de acoso que tiene lugar en línea o a través de dispositivos electrónicos. Puede incluir el envío de mensajes insultantes o amenazadores, chantajes, difusión de rumores o la publicación de fotos o videos que comprometen la dignidad de una persona o un grupo.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cuáles son las expresiones o manifestaciones de violencias que se encuentran en los entornos digitales?

#### Complementarias

¿Qué es el acoso en línea y cómo combatirlo en las comunidades de las que hago parte?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor.
- Presentación de apoyo 7.3. | Violencia en línea.
- Fichas bibliográficas de dos colores (dos por estudiante).
- Marcadores (varios para cada grupo).
- Puntos adhesivos (tres por estudiante).
- Cinta adhesiva.
- **Hoja de trabajo 7.3.1.** | Caricatura.
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.3.2.** | Violencia en línea.



## Para empezar ¿QUÉ DICE ESTA IMAGEN?



Esta actividad busca introducir a sus estudiantes en algunas manifestaciones o expresiones de violencias que se encuentran en los entornos digitales.

Presente a sus estudiantes la caricatura que se encuentra en la presentación de apoyo o en la hoja de trabajo 7.3.1. A continuación, pida a sus estudiantes que observen la imagen durante un minuto. Luego, invite a algunas personas del grupo a que la comenten, bien sea de manera libre o con base en las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el mensaje de esta caricatura?
- ¿Hay algún prejuicio o estereotipo que se esté manifestando allí? ¿Cuál?

Use esta imagen para dialogar con sus estudiantes en torno a la forma como se usan distintos formatos –incluso los basados en “humor”– para reforzar estereotipos asociados a algunos grupos sociales –en este caso, las mujeres– con ideas reducidas y limitadas de ellas.

Explique a sus estudiantes que, al igual que en la vida análoga, en los entornos digitales existen distintas expresiones (contenidos, memes, chistes, comentarios) que discriminan, excluyen y violentan a personas o grupos sociales con base en sus características: nacionalidad, tono de piel, raza, religión, gustos, afiliaciones políticas, y demás. En la base de todas estas manifestaciones se encuentra la incapacidad que como sociedad tenemos de convivir en medio de la diferencia, con otros/as a quienes consideramos “diferentes”.

A veces estas manifestaciones de violencia son sutiles y pueden aparecer en formatos aparentemente inocentes como chistes, memes o stickers; pero también se pueden manifestar de manera directa mediante comentarios ofensivos e incluso contenidos que incitan a la violencia física hacia personas o grupos poblacionales.



## Actividad principal DISECCIONA LOS MENSAJES



A continuación, desarrolle el siguiente ejercicio dividiendo a sus estudiantes en ocho grupos de trabajo.

Entregue a cada grupo un ejemplo de los que se encuentran en la **Hoja de trabajo 7.3.2**. “Manifestaciones de violencia en línea”. El ejercicio consiste en “diseccionar” los mensajes que se plantean en las imágenes. Cada una representa una manifestación simbólica de violencia contra una persona o un grupo de personas. Pida a sus estudiantes que, en grupos, respondan a las preguntas que se encuentran allí.

La última parte invita a sus estudiantes a crear un nuevo meme, sticker o caricatura en la que deben transformar el mensaje inicial para construir una narrativa o estereotipo positivo –no basado en prejuicios– sobre el grupo o persona que está siendo señalada en la imagen.



Proyecte la caricatura que se encuentra en la presentación de apoyo 7.3. “**Violencia en línea**”.



Pegue en el tablero con cinta adhesiva la caricatura que se encuentra en la **Hoja de trabajo 7.3.1**.



La lección 7.2. está dedicada a explorar los conceptos “prejuicios” y “estereotipos”.



Se busca que sus estudiantes tomen conciencia sobre los efectos negativos de los contenidos discriminatorios y/o violentos y los transformen en narrativas positivas que aporten a la construcción del bienestar en línea. Al finalizar el ejercicio pida a los grupos que presenten el resultado de su “disección de mensajes” y del análisis de las imágenes.



Use este espacio de socialización para hablar de las distintas formas de violencia (directa, cultural o estructural) que se manifiestan en los entornos digitales para profundizar y reforzar prejuicios, estereotipos, discriminación y exclusión hacia personas o grupos de personas.



Proyecte la **presentación de apoyo 7.3**. “Violencia en línea” para introducir a sus estudiantes en los conceptos de violencia en línea, discursos de odio y ciberbullying, como ejemplos de las manifestaciones de violencia presentes en los entornos digitales.



Use las definiciones de violencia en línea, discursos de odio y ciberbullying que se encuentran en la sección “conceptos clave” de esta lección para explicarlos a sus estudiantes. Para esto, le recomendamos usar organizadores gráficos.

Mencione que en los entornos digitales elementos como los algoritmos, los filtros burbuja y los propios sesgos cognitivos son el “caldo de cultivo” perfecto para alimentar de manera permanente los prejuicios y estereotipos hacia personas o grupos sociales:

Los algoritmos conocen los gustos, intereses e, incluso, las ideologías (políticas, religiosas) de sus usuarios, de forma que, basándose en esa información, les presentan contenidos que se alinean con sus preferencias.

- De esa manera se crean “filtros burbuja” mediante los cuales los usuarios sólo ven información o contenidos que coinciden con sus puntos de vista, lo cual conduce a reforzar como “correctos” sus prejuicios o visiones del mundo. De igual manera, los filtros burbuja impiden que los usuarios accedan a información o contenidos diversos, que muestren distintas versiones sobre un mismo hecho o tema, lo cual lleva a la radicalización de ideas o posturas y, en últimas, a la polarización social.

- Por su parte, los sesgos cognitivos juegan un papel fundamental en este esquema que alimenta las manifestaciones de violencia en línea, puesto que son atajos mentales que hacen que de manera automática aceptemos como ciertas nuestras creencias pre-existentes, rechazemos la información que no está acorde con nuestra visión del mundo, y prestemos atención inmediata a contenidos con altos componentes de emocionalidad (es decir, cargados de palabras o imágenes que despiertan emociones fuertes como rabia, indignación, frustración, etc.).

- En suma: en los entornos digitales confluyen factores que de manera articulada hacen que se refuercen los estereotipos hacia ciertos grupos y que estos se manifiesten de distintas maneras (mediante chistes, memes, comentarios ofensivos, discursos de odio y, más peligroso aún, que inciten a la violencia física) que a la postre resultan en la radicalización de las ideas y la polarización de la sociedad.

Para terminar esta sección, facilite un diálogo con sus estudiantes en torno a las siguientes preguntas:

- En sus navegaciones por entornos digitales y redes sociales, ¿han encontrado contenidos que sean manifestaciones de violencia o discriminación hacia grupos o personas? ¿Qué tan frecuente es encontrar este tipo de contenidos?
- ¿Cuáles creen que pueden ser algunos efectos de estos tipos de violencia en las personas que son víctimas de ellas?



Estas ideas fuerza se relacionan con los siguientes contenidos: lección 4.1 Sesgos cognitivos; lección 4.2. Viralidad y emociones; y lección 4.3. Algoritmos y filtros burbuja



## Para terminar CAMPAÑA PARA COMBATIR LA VIOLENCIA EN LÍNEA



Esta actividad de cierre busca que sus estudiantes propongan estrategias que, desde sus propias acciones en la cotidianidad, de manera individual o colectiva, contribuyan a mitigar las expresiones de violencia de los entornos digitales.

- En el centro del tablero escriba la siguiente pregunta: “¿Cómo combatir la violencia en línea?”.
- Reparta dos fichas bibliográficas de distintos colores (p. ej., amarillo y verde) a cada estudiante.
- Pídales que anoten en cada ficha una estrategia para combatir la violencia en línea. En una de las fichas (verde) deben escribir con letra grande y clara una estrategia que puedan implementar de manera personal, y en la otra (amarillo) una estrategia que crean que pueden asumir como comunidad. Si desea, use las siguientes preguntas para aclarar el ejercicio:

- **¿Qué creen que pueden hacer, individualmente, para combatir, reducir o mitigar las expresiones de violencia que encuentran en los entornos digitales?**
- **¿Qué creen que podemos hacer como comunidad o sociedad para combatir, reducir o mitigar las expresiones de violencia en los entornos digitales?**

Pasado el tiempo de trabajo individual, pida a sus estudiantes que se ubiquen frente al tablero de pie o haciendo una media luna con sus sillas, e indíqueles que peguen sus fichas bibliográficas alrededor de la pregunta de la siguiente manera:

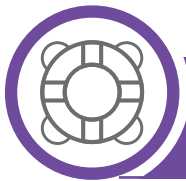
- En una mitad del tablero ubican las fichas con estrategias individuales, y en la otra mitad aquellas que contienen estrategias colectivas.
- Un estudiante lee sus propuestas frente al grupo y luego las pega en el tablero, siguiendo la instrucción anterior.
- El/la siguiente estudiante hace lo mismo, teniendo en cuenta que si su propuesta se parece a alguna de las ya presentadas, la pegará cerca de ella. Si la persona no sabe dónde pegar su propuesta, pida a los/as/ otros/as estudiantes que le ayuden a tomar la decisión.

Al finalizar este momento en la pared debe haber propuestas de estrategias creativas para combatir la violencia en los entornos digitales agrupadas por similitud.

Reparta tres puntos adhesivos por estudiante y pídale que lean con atención las propuestas para elegir las que les parezcan más efectivas y realizables en la escuela. Cada estudiante tiene tres votos (los tres adhesivos) y puede usarlos como quiera (puede poner todos sus votos sobre la misma propuesta o repartirlos entre distintas propuestas). Si alguno no tiene a su disposición puntos adhesivos, pídale que marque con un símbolo (chulo, punto, asterisco) las propuestas que elija. Pueden poner máximo tres chulos de la manera descrita. Por último, cuente los votos de las propuestas y jerarquice para obtener un ranking con las más populares.

Por último, invite a sus estudiantes a convertir el resultado del ejercicio en una campaña en la escuela, para crear conciencia sobre los efectos de la violencia en los entornos digitales, e invitando a la comunidad educativa a unirse en una estrategia colectiva para adoptar prácticas que mitiguen el fenómeno. Puede publicar esta lista de estrategias en un lugar público de la escuela para llamar la atención de la comunidad educativa.





## Para complementar ¡Investiguemos!



Esta actividad complementaria busca integrar a la comunidad educativa en la identificación de expresiones de violencia en los entornos digitales. El propósito es invitar a sus estudiantes a investigar las expresiones de violencia presentes en las redes sociales a partir de las experiencias de los/as compañeros/as, docentes, directivos, administrativos, padres y madres de la institución educativa.

A continuación indique que los mismos grupos conformados para la actividad principal de esta lección deben hacer una pequeña investigación en su institución educativa sobre las distintas formas de expresión de la violencia –no violencia explícita–, la discriminación o la exclusión en los entornos digitales. Para ello, entregue a cada grupo una copia de la Hoja de trabajo 7.3.3. Plantilla de investigación que contiene instrucciones precisas para que desarrollen el ejercicio.

Señale que el tema a investigar son las distintas manifestaciones de violencia en los entornos digitales (ciberbullying, discursos de odio, chistes o memes discriminatorios, comentarios ofensivos), e invite a formular preguntas de investigación para obtener información sobre cómo la comunidad educativa experimenta y percibe estas manifestaciones. Algunos ejemplos de preguntas son:



**¿Cuáles son los tipos de violencias más comunes en las redes sociales?**

**¿Qué población sufre más expresiones de violencia en las redes que utilizamos?**

**¿Qué hacen los/as jóvenes ante los contenidos que manifiestan violencia en los entornos digitales?**

Si sus estudiantes tienen experiencia o interés en crear contenidos digitales, invítelos/as a que difundan los mensajes de su campaña mediante formatos como reels, o videos de TikTok con algunas plantillas que sean tendencia.

La plantilla presenta un formato predeterminado para que sus estudiantes diseñen una encuesta con tres preguntas cerradas (respuesta única, opción múltiple de selección, y elección de un valor dentro de una escala) y una pregunta abierta que apunte a identificar estrategias eficientes que permitan abordar el fenómeno de las expresiones de violencia en los entornos digitales. De esa manera se recogerán las opiniones o propuestas de la comunidad educativa para que, de manera activa, se mitiguen los efectos de estas acciones en los entornos virtuales.

Pida a sus estudiantes que apliquen la encuesta a diez personas de la escuela, teniendo en cuenta su pregunta de investigación. Esto podrán desarrollarlo en el momento que usted considere pertinente.

Una vez recolectados los datos, pida a sus estudiantes que sistematicen y analicen la información recopilada y realicen una infografía para presentar sus resultados, bien sea utilizando herramientas ofimáticas o con carteleras y marcadores.

Para finalizar, pídeles que presenten sus hallazgos ante el grupo y peguen sus infografías en un muro del colegio. Esta puede ser una excelente oportunidad para concientizar a la comunidad en general sobre el fenómeno de las distintas manifestaciones de la violencia en redes sociales y hacer un llamado a la acción, tanto individual como colectiva, para mitigar sus efectos.



Existen herramientas digitales para diseñar infografías de manera atractiva, como PowerPoint, Google Slides o Canva. ¡Invite a sus estudiantes a diseñar infografías creativas y visualmente atractivas!

## En su cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 7.3.**

## Lección 7.4

# DIÁLOGOS CONSTRUCTIVOS

Practicamos la comunicación y la escucha empática



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Comprender los conceptos de comunicación asertiva, argumentación y empatía.

**Grados 8 y 9:** Construir argumentaciones para expresar sus ideas de manera asertiva y empática consus interlocutores.

Practicar la comunicación asertiva y la escucha empática.

**Grados 10 y 11:** Considerar la importancia de usar herramientas de comunicación asertiva y escucha empática para la construcción de diálogos constructivos.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 7.4.**  
Diálogos constructivos



**Hoja de trabajo 7.4.1.** “Encuentra la pareja”  
**Hoja de trabajo 7.4.2.** “El cuadrilátero de la comunicación asertiva”  
**Hoja de trabajo 7.4.3.** “Escucha empática”



**Hoja de trabajo 7.4.3.1** “Lista de necesidades humanas”  
**Hoja de trabajo 7.4.3.2** “Lista de sentimientos de necesidades insatisfechas”  
**Hoja de trabajo 7.4.3.3** “Lista de sentimientos de necesidades satisfechas”



**Juego**  
“Encuentra la pareja”

### Introducción

Como hemos visto en lecciones anteriores, la diversidad de pensamientos, culturas y maneras de entender el mundo, hace parte de la vida en sociedad. Aprender a convivir y aprovechar esta diversidad para el bienestar colectivo es fundamental para nuestra supervivencia como especie. Pero, ¿cómo generar las condiciones necesarias para que esto ocurra? ¿Cómo asegurar espacios de participación en los que todas las personas tengan la oportunidad de compartir su visión del mundo y sentirse escuchadas?

En el desarrollo de una democracia inclusiva y participativa estamos invitados/as a aportar valor a la sociedad, ya sea defendiendo los elementos que consideramos valiosos o alzando nuestra voz para transformar todo aquello que consideramos que no nos está proporcionando bienestar. En cada una de nuestras interacciones con los familiares, los/as amigos/as, las instituciones o las comunidades, tenemos la posibilidad y el derecho de aportar nuestras opiniones y criterios personales. Este es un elemento fundamental de la democracia y de la construcción de ciudadanía.

Aprender a comunicar lo que consideramos importante nos permitirá convertirnos en ciudadanos/as capaces de impulsar cambios significativos en la sociedad. Para desarrollar esta habilidad aprenderemos a utilizar los principios de la comunicación asertiva, definida como la capacidad de expresar nuestros pensamientos, sentimientos y valores de forma clara, directa y respetuosa. Saber comunicarnos asertivamente no significa que los demás nos den la razón, pero al hacerlo aumentaremos la posibilidad de que nuestros argumentos sean escuchados.

La comunicación asertiva también contribuye a resolver conflictos de forma constructiva. Cuando somos capaces de comunicarnos asertivamente podemos escuchar el punto de vista de los demás y llegar a acuerdos, construir relaciones fuertes y duraderas, alcanzar niveles más profundos de convivencia y generar confianza, ingrediente fundamental para construir una verdadera cultura de paz.

Existen dos elementos importantes que se deben tener presentes cuando nos queremos comunicar asertivamente: la escucha empática y la comunicación clara. A lo largo de esta lección aprenderemos a escuchar empáticamente a nuestros/as interlocutores/as y a argumentar de forma coherente nuestras opiniones y puntos de vista para que, como sociedad, aprendamos a dialogar y vivir armónicamente en medio de la diferencia.

## Conceptos clave

- **Argumento:** es la forma de comunicar un punto de vista de manera lógica para que quienes lo escuchan puedan entenderlo. Un argumento suele constar de tres partes:

- **Afirmación:** es el punto principal que se intenta exponer.
- **Pruebas:** es la información que se usa para apoyar la afirmación.
- **Razonamiento:** es la forma en que se explican las pruebas en apoyo de la afirmación.

- **Comunicación asertiva:** es la capacidad de expresar sentimientos, ideas, opiniones y creencias de manera efectiva, directa, honesta y respetuosa. Este tipo de comunicación nos permite satisfacer nuestras necesidades, establecer límites, resolver conflictos y, en general, construir relaciones sanas y auténticas con las personas. Algunas claves para comunicarnos asertivamente son:

- **Ser conscientes de nuestros sentimientos y valores:** es conveniente que analicemos nuestros sentimientos y valores, y compartamos nuestras reflexiones con otras personas. Cuando alguien comprende nuestros sentimientos y valores es más probable que nos escuche realmente. No es lo mismo decir “odio a los que maltratan animales” a decir “me siento preocupado/a por el maltrato a los animales porque para mí es importante”

- **Elegir el momento y el lugar adecuados para expresarse:** no intentes mantener una conversación asertiva cuando estés enfadado/a o molesto/a o cuando tú o la otra persona no estén disponibles y dispuestos/as a conversar. Ignorar las mutuas condiciones puede generar desconexión, ya sea porque al calor de las emociones expresamos juicios, o porque no logramos respetar las necesidades de la otra persona.

- **Utilizar frases con “yo”:** esto le ayudará a expresar sus sentimientos y necesidades de forma clara y directa. Por ejemplo, en lugar de decir “Siempre llegas tarde”, podrías decir “Me siento frustrado cuando no llegas a la hora que acordamos”.

- **Ser respetuoso/a con los sentimientos y opiniones de la otra persona:** esto implica reconocer y valorar sus perspectivas y emociones, incluso si difieren de las propias. Cuando se escuchan respetuosamente las opiniones de la otra persona aunque no se esté de acuerdo con ellas, se genera un espacio en el que es posible expresar claramente lo que verdaderamente se quiere decir. Esto contribuirá a entender mejor el punto de vista ajeno y a expresar claramente el propio, sabiendo que va a ser escuchado/a.

- **Escucha empática:** es la capacidad de escuchar a la otra persona con la intención de comprender no sólo sus pensamientos, sino también sus sentimientos y valores. Cuando escuchamos empáticamente tenemos curiosidad por lo que la otra persona está sintiendo y por sus razones para expresarlo. Dos preguntas clave que nos hacemos cuando escuchamos empáticamente son:

- **¿Qué está sintiendo esta persona?** Por ejemplo, si un/a amigo/a me dice: “¡Es lo peor estar en el colegio! ¡Que tedio!”, podemos preguntarnos, ¿será que se está sintiendo agobiado/a, cansado/a, aburrido/a?

- **¿Qué es importante para ella/él?** ¿Cuáles son los valores o necesidades que quiere cuidar? Siguiendo con el ejemplo de la frase del/la amigo/a, podemos preguntarnos: ¿será que lo dice porque para él/ella es importante divertirse en el colegio? (¿tiene una necesidad de diversión?) o ¿tal vez le gustaría que las clases fueran más retadoras? (¿tiene una necesidad de reto?)

Escuchar empáticamente nos permite conectarnos sin prejuicios con otras personas, y para lograrlo es útil entender que todas las personas hacen lo que hacen y dicen lo que dicen porque quieren cuidar algo que consideran importante, así no siempre lo logren de manera efectiva.

- **Necesidades humanas:** son aquellas cosas o aspectos que los seres humanos necesitamos para vivir una vida plena y saludable, por ejemplo, alimentación, protección, afecto, dignidad y respeto, ser escuchado/a entre otras. Todas nuestras acciones buscan cuidar una necesidad y cada necesidad puede ser cuidada de muchas maneras. A estas acciones las llamamos “estrategias”. Por ejemplo, una persona puede querer cuidar su necesidad de diversión, y para ello utiliza varias estrategias como jugar fútbol, ver películas o burlarse de alguien. El conflicto entre dos personas ocurre cuando las estrategias que una de ellas utiliza para cuidar su necesidad, interfiere con la posibilidad de la otra de cuidar sus propias necesidades. Usando el ejemplo anterior: cuando una persona se burla de otra para divertirse, puede que no esté cuidando su necesidad de respeto. Elegir estrategias que cuiden las necesidades propias y colectivas es una poderosa manera de construir armonía en nuestras relaciones. Encuentre una lista exhaustiva de necesidades humanas en la **Hoja de trabajo 7.4.3.1**.

- **Sentimientos:** los sentimientos son el lenguaje de nuestros cuerpos. Nos sirven para saber qué está sucediendo dentro de nosotros/as en relación con el mundo. Por ejemplo, podemos sentirnos felices cuando vemos a un amigo/a, sentir calor cuando estamos expuestos/as al sol, sentir frustración cuando no logramos hacer algo que queríamos o tristeza cuando nos peleamos con alguien que queremos. Podemos entender nuestros sentimientos en función de nuestras necesidades. Por ejemplo, sentimos hambre cuando no estamos logrando cuidar nuestra necesidad de alimentación; cuando alguien nos insulta podemos sentir tristeza, porque nuestra necesidad de respeto no está siendo atendida. Para hacerse una idea del rango de sentimiento que podemos experimentar los seres humanos, revise las listas de sentimientos en las **Hojas de trabajo 7.4.3.2. y 7.4.3.3**.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cómo podemos comunicar nuestras opiniones, ideas o puntos de vista de forma que nuestro mensaje sea realmente escuchado?

#### Complementarias

¿Cómo podemos entablar diálogos constructivos?

¿Cómo podemos escuchar empáticamente a otra persona y a nosotros/as mismos/as?

¿Cómo podemos escuchar lo que realmente nos quiere comunicar una persona?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor.
- Cinta de enmascarar o lana.
- Cuatro cartulinas.
- **Presentación de apoyo 7.4.** | “Herramientas para el diálogo constructivo”.
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.4.1.** | “Encuentra la pareja”.
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.4.2.** | “El cuadrilátero de la comunicación asertiva”.
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.4.3.** | “Escucha empática” (doce en total, tres por grupo).
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.4.3.1.** | “Lista de necesidades humanas”.
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.4.3.2.** | “Lista de sentimientos de necesidades insatisfechas”.
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.4.3.3.** | “Lista de sentimientos de necesidades satisfechas”.



## Para empezar ENCUENTRA LAS PAREJAS



Use la herramienta de gamificación “encuentre las parejas” diseñada para esta lección. Envíe de manera virtual el link a sus estudiantes para desarrollar la actividad de manera individual. Encuentre este recurso en [hazdobleclick.co](http://hazdobleclick.co)



Entregue a cada estudiante una copia de la **Hoja de trabajo 7.4.1.** “Encuentra las parejas” para desarrollar la actividad de manera individual.

Esta actividad busca que sus estudiantes comprendan los conceptos de comunicación asertiva, argumentación y empatía como herramientas fundamentales para entablar diálogos constructivos.

La actividad consiste en unir los conceptos con sus respectivas definiciones. Este ejercicio permite sondear las ideas previas de sus estudiantes en torno a los conceptos clave de esta lección.

Al finalizar el tiempo, proceda a resolver el ejercicio junto con sus estudiantes. Aproveche este momento para profundizar en las definiciones de cada concepto y dar ejemplos cotidianos que ayuden a sus estudiantes a apropiarse de las definiciones de la lección. Use las explicaciones que encuentra en la sección “conceptos clave” para obtener ejemplos.



## Actividad principal EL CUADRILÁTERO DE LA COMUNICACIÓN ASERTIVA



En esta actividad sus estudiantes aprenderán a usar la escucha empática y la argumentación para comunicar sus ideas de manera asertiva.

Para el desarrollo de esta actividad necesitará un espacio despejado en el salón o realizarla en un espacio al aire libre de la escuela (cancha, patio, etc.). Antes de iniciar la actividad prepare el espacio utilizando cinta de enmascarar o lana para dibujar en el suelo una cruz que divida el espacio en cuatro. En cada cartulina escriba en letra grande las siguientes cuatro palabras: SÍ, NO, SÍ/PERO, NO/PERO. Use cinta adhesiva para pegar una palabra en cada uno de los espacios en el suelo.

Elija una de las siguientes afirmaciones y léala en voz alta a sus estudiantes. También puede proponer otra afirmación relacionada con algo que tenga mucha relevancia para la vida de sus estudiantes en este momento.

- La privacidad ha muerto. El internet la mató.
- En las redes sociales tú eres el producto.
- En el pasado, eras lo que tenías. Ahora eres lo que compartes.
- Las redes sociales son buenos lugares para decirle al mundo lo que estás pensando antes de que hayas tenido la oportunidad de pensarlo.
- La vida social ya se ha transformado en una vida electrónica o cibervida.

Pídales que se ubiquen en alguno de los cuadrantes, dependiendo de lo que opinen respecto de la afirmación enunciada:

- Si están totalmente de acuerdo, deben ubicarse en el cuadrante SÍ
- Si están totalmente en desacuerdo, deben ubicarse en el cuadrante NO
- Si están parcialmente de acuerdo, deben ubicarse en el cuadrante SÍ/PERO...
- Si están parcialmente en desacuerdo, deben ubicarse en el cuadrante NO/PERO...

Cuando estén ubicados en los cuadrantes, entregue a cada grupo una copia de la **Hoja de trabajo 7.4.2.** “El cuadrilátero de la comunicación asertiva” y conceda quince minutos para que la desarrollen. En ella se dan instrucciones para que cada grupo construya un argumento que le permita soportar su posición, sustentado en dos pruebas y dos razonamientos que hilen dichas pruebas con su argumento.

Al finalizar el tiempo solicite que regresen a sus respectivos cuadrantes. Entregue a cada grupo tres copias de la **Hoja de trabajo 7.4.3.** “Escucha empática” y una copia de cada una de las siguientes hojas de trabajo: **7.4.3.1.** Lista de necesidades humanas, **7.4.3.2.** Lista de sentimientos de necesidades insatisfechas y **7.4.3.3.** Lista de sentimientos de necesidades satisfechas. Pídales que revisen y se familiaricen con las hojas de trabajo entregadas.

A continuación explique que cada grupo tendrá tres minutos para exponer su punto de vista sobre la afirmación, presentando su argumento, pruebas y razonamiento. Mientras un grupo presenta, los otros tres prestan atención, puesto que deben responder las preguntas que se encuentran en la **hoja de trabajo 7.4.3.** Este es un ejercicio práctico y consciente de escucha empática ante posiciones distintas. Tras cada presentación, conceda al resto de grupos (que escuchan) cinco minutos para resolver las preguntas.

Finalizado el tiempo, forme un círculo con sus estudiantes para tener una conversación final en la que algunos/as compartan sus reflexiones sobre las respuestas de la hoja de trabajo. Para moderar la plenaria puede usar las siguientes preguntas:

- **¿Qué tan fácil o difícil fue construir su argumento con pruebas y razonamientos? ¿Por qué?**
- **¿Qué tan fácil o difícil fue para ustedes responder las preguntas solicitadas mientras escuchaban a los otros grupos?**
- **¿De qué se dieron cuenta haciendo el ejercicio?**
- **¿Es fácil escuchar posiciones diferentes sin juicios?**
- **¿Qué tuvieron que hacer para identificar las circunstancias, los sentimientos y necesidades de los otros grupos?**
- **¿Entender los sentimientos y necesidades propias y de las otras personas, tiene un impacto en la forma en la que entendemos los conflictos? ¿Por qué?**



Utilice este ejercicio para hacer hincapié en la importancia de comunicar sus opiniones y posturas utilizando argumentos, y de escuchar los sentimientos y las necesidades de las otras personas si queremos entender las razones de sus razonamientos. Algunas ideas que puede desarrollar son:

Estamos acostumbrados/as a cerrarnos y no escuchar los argumentos de quienes opinan diferente. En una sociedad democrática esto es especialmente riesgoso porque la diversidad de opiniones, sentires y visiones de mundo es uno de los pilares de la evolución y renovación de los acuerdos que nos cuidan y sostienen como sociedad a través del tiempo.

- Ante la diferencia solemos cerrarnos y marcar a quien piensa diferente como “el/la que está mal”. Hemos aprendido a atacar a quien piensa diferente en vez de escuchar lo que tiene para decir e intentar entender sus razones. Pero, ¿cuáles son las consecuencias de esta forma de actuar para la sociedad? Los conflictos, la exclusión, la discriminación y múltiples formas de violencia son en ocasiones resultado de la imposibilidad de llegar a acuerdos por medio de la escucha. ¿Qué pasaría si, en vez de atacar, aprendemos a escuchar y dialogar?

- En las plataformas de interacción en línea podemos expresar nuestras opiniones y sentires, y una de las cosas más valiosas para contribuir al diálogo constructivo es saber comunicar lo que es importante para nosotros/as, en vez de decir lo que consideramos que está mal en las otras personas. Esto nos permite ser escuchados/as sin reactividad y abre las puertas a un diálogo sincero sobre lo que nos importa.

- Así mismo, escuchar los sentimientos y las necesidades que impulsan a alguien nos acerca a su humanidad y genera empatía y comprensión, lo cual no significa que estemos de acuerdo con sus palabras o acciones, pero sí que somos capaces de conectarnos con lo que es importante para él/ella. Es posible que eso que es importante para esa persona, sea igualmente importante para nosotros/as.

- Las necesidades humanas son todo aquello que los seres humanos requerimos para traer bienestar de nuestras vidas. Por ejemplo, para todos los seres humanos es importante el amor, el respeto, la diversión, ser escuchados/as, etc.

- Todos los seres humanos compartimos las mismas necesidades, es decir que al nivel de las necesidades, lo que es importante para ti, es también importante para mí.

- Todas nuestras acciones son intentos para satisfacer necesidades y existen muchas formas de hacerlo. Por ejemplo, si alguien tiene una necesidad de diversión, puede llamar a un amigo para jugar, pero también puede buscar un programa de comedia en televisión o leer una historieta.

- El conflicto entre las personas no está al nivel de las necesidades sino de lo que hacen para satisfacerlas. Entramos en conflicto cuando usamos estrategias que atienden a nuestras necesidades pero dejan por fuera las de las otras personas.

- Los sentimientos son la forma en que nuestros cuerpos nos ayudan a notar si estamos atendiendo o no una necesidad. Por ejemplo, podemos sentirnos tristes cuando no estamos logrando atender nuestra necesidad de conexión con un amigo, o alegres cuando estamos logrando atender nuestra necesidad de diversión.



### Para terminar EN LOS ZAPATOS DE OTROS/AS



Este último ejercicio busca poner en práctica las herramientas de escucha empática y comunicación asertiva en un contexto de navegación virtual. Para ello indique a sus estudiantes que desarrollarán el trabajo en casa.

La tarea consiste en rastrear en redes sociales una publicación, contenido o comentario con la que sientan que no están de acuerdo (una clave es ser conscientes de las emociones. Si perciben una emoción desagradable –como rabia o indignación– ante alguna publicación, ¡ese es el ejemplo que utilizarán!).

Dicte las siguientes preguntas, que deberán responder a la luz de esa publicación o contenido:

- **¿Qué emoción sientes al ver esta publicación o contenido? ¿Por qué crees que sientes eso?**
- **¿Qué es lo primero que piensas sobre la persona que publicó ese contenido? (¡sin filtro!)**
- **¿Qué circunstancias crees que llevaron a esa persona a hacer esa publicación o a decir lo que dijo?**
- **¿Qué puede estar sintiendo esa persona para decir lo que dice?**
- **¿Qué necesidad humana –satisfecha o no– está cuidando esa persona?**
- **Esa/s necesidad/es que identificas, ¿son importantes para ti también?**

En la siguiente clase use este ejercicio como actividad de inicio. Invite a algunos estudiantes a contar los resultados de su experiencia. A continuación facilite un diálogo grupal en torno a las siguientes preguntas:

- **¿De qué se dieron cuenta haciendo el ejercicio?**
- **¿Es fácil o difícil pensar en los sentimientos y necesidades de otras personas que opinan o piensan diferente a ti?**
- **¿Entender los sentimientos y necesidades propias y de las otras personas tiene un impacto en la forma como entendemos los conflictos? ¿Por qué?**
- **¿Hay alguna diferencia entre quedarse con la primera impresión –el sentimiento automático– y hacer el proceso de identificar sentimientos y necesidades del otro/a? Sí/No, ¿Cuál?**

## Lección 7.5

# DERECHOS HUMANOS DIGITALES

Protegemos los derechos de todos/as en el mundo digital



### Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Reconocer los derechos de los/as ciudadanos/as digitales e identificar cuándo están siendo vulnerados.

**Grados 8 y 9:** Identificar aquellos mensajes en línea que puedan estar vulnerando derechos fundamentales de las personas y traducirlos para que transmitan el mensaje de una forma ética y responsable.

**Grados 10 y 11:** Crear estrategias, acuerdos y reglas para el cuidado y garantía de sus derechos como ciudadanas/os digitales éticos y responsables.

### Recursos disponibles



**Presentación de apoyo 7.5.**  
Derechos Humanos Digitales



**Hoja de trabajo 7.5.1.**  
“Derechos Humanos Digitales”  
**Hoja de trabajo 7.5.2.**  
“Casos de estudio”

### Introducción

Los seres humanos somos una especie profundamente social. Nuestra naturaleza interdependiente nos ha impulsado a buscar distintas estrategias de colaboración que nos han permitido sobrevivir como especie. Una de estas valiosas estrategias ha sido construir acuerdos.

Los acuerdos son decisiones tomadas por un conjunto de personas con el fin de cuidar los intereses colectivos y pueden manifestarse de distintas formas: desde compromisos informales con nuestros/as amigos/as y familiares, pasando por manuales de convivencia en nuestras escuelas, hasta acuerdos nacionales –como las constituciones políticas de un Estado– e internacionales –como la Declaración Universal de los Derechos Humanos, que fue redactada en 1948 e introdujo un corpus normativo vinculante para todas las naciones, orientado a salvaguardar los derechos fundamentales de todos los individuos sin distinción.

En el panorama contemporáneo de la ciudadanía digital, la sociedad global se ha visto llamada a la enorme tarea de construir acuerdos fundamentales para convivir en entornos digitales, y trasladar acuerdos básicos, como la defensa de los derechos humanos fundamentales, al mundo virtual. Cuidar estos acuerdos es una labor que no corresponde únicamente a los dirigentes y organizaciones internacionales, sino que es una misión que nos corresponde a todas las personas por igual, pues los acuerdos surten efecto cuando las personas cobijadas por ellos se comprometen a cumplirlos y a respetarlos.

En un entorno digital cambiante y complejo, los/las ciudadanos/as digitales tienen la importante misión de aprender a moverse de forma responsable e inteligente en línea. Esto incluye conocer sus derechos y responsabilidades a la hora de comunicar sus intereses, ideas y opiniones en el vasto universo de las redes sociales. Los/las ciudadanos/as digitales disfrutan de varios derechos, entre ellos la privacidad, la libertad de opinión y expresión y la libre expresión de la personalidad, entre otros. Sin embargo, esos derechos van acompañados de responsabilidades como el uso ético de las herramientas digitales, la participación responsable y respetuosa, y otras que buscan garantizar un entorno digital seguro e incluyente.



El internet es una poderosa herramienta que nos ayuda a avanzar como sociedad, pero también puede ser un arma destructiva cuando la usamos para impedir el desarrollo de los derechos de otras personas. Todos los usuarios de internet tenemos la responsabilidad de utilizar nuestros derechos para velar por el bienestar de la sociedad en su conjunto.

Cuando interactuamos en línea, aportando nuestras ideas, posiciones y opiniones respecto de un tema de nuestro interés, queremos que las personas reciban nuestro mensaje. Lastimosamente, muchas veces cuando opinamos sobre algo o alguien, podemos hacer daño al utilizar un lenguaje hiriente o irrespetuoso, discriminar a otros/as por lo que opinan o por simplemente tener una condición social, raza o creencia que no es la nuestra.

Si realmente queremos que nuestro mensaje sea visto y escuchado, que las cosas que nos gustan permanezcan y las que no nos gustan cambien, tenemos el reto de comunicar de forma ética y respetuosa lo que consideramos importante. En esta lección aprenderemos a construir narrativas que nos acerquen a construir una sociedad en línea más incluyente y democrática, en donde todos y todas nos sintamos escuchados/as, seguros/as e incluidos.

## Conceptos clave

- **Derechos humanos (DDHH):** es el conjunto de normas basadas en la dignidad humana, esenciales para el desarrollo completo de la persona. Estos derechos están consagrados en la Constitución Política, en los tratados internacionales y en las leyes nacionales. Son inherentes a todos los seres humanos, sin importar su nacionalidad, residencia, género, origen étnico, religión, lengua u otras condiciones, sin discriminación alguna. Están interrelacionados, y son interdependientes e indivisibles. Los derechos universales y las libertades fundamentales de las personas y grupos están protegidos por la ley, por lo que los gobiernos tienen la obligación de tomar medidas para promoverlos y protegerlos, así como abstenerse de realizar acciones que puedan violarlos.

- **Derechos humanos digitales:** se refiere a la aplicabilidad o extensión de los derechos humanos fundamentales en los entornos digitales; buscan garantizar que todas las personas sean sujetos y garantes del cumplimiento de dichos derechos tanto en línea como fuera de ella.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿De qué manera podemos contribuir para que los entornos digitales sean espacios seguros e inclusivos para todos/as los/as ciudadanos/as digitales?

#### Complementarias

¿Cómo hacer valer nuestros derechos sin pasar por encima de los derechos de las otras personas?

¿Cómo comunicar nuestras ideas, posiciones y opiniones de forma ética y responsable en línea?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor.
- Presentación de apoyo 7.5. |Derechos Humanos Digitales.
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.5.1.** | Derechos Humanos Digitales
- Copias de la **Hoja de trabajo 7.5.2.** | Casos de estudio.



## Para empezar IDEAS PREVIAS



Inicie la clase preguntando a sus estudiantes:

- ¿Qué son los derechos humanos? ¿Pueden dar algunos ejemplos de ellos?
- ¿Qué pasaría si no existieran los derechos humanos? ¿Cómo sería el mundo en que vivimos?
- Si les digo “derechos humanos digitales”, ¿qué creen que son?

Para sentar las bases de la clase explique qué son los DDHH y que los DDHH digitales (se refiere a la aplicación o extensión de los DDHH fundamentales en los entornos digitales), porque hoy en día y con el rápido avance de la tecnología y de nuestro contacto e interacción en estos espacios, como sociedad nos vemos llamados a velar por la garantía de los DDHH en línea y fuera de ella. Explique que durante esta lección se enfocará en cuatro derechos humanos fundamentales que se aplican en los entornos digitales:

- **Derecho a la libertad de opinión y expresión.**
- **Derecho al libre desarrollo de la personalidad.**
- **Derecho al honor y al buen nombre.**
- **Derecho a la libertad de conciencia.**

A continuación, divida a sus estudiantes en cuatro grupos de igual número de integrantes y pídale que se ubiquen con sus sillas o pupitres en las cuatro esquinas del salón. Puede desarrollar esta actividad al aire libre si prefiere.

Pídale que, en grupo, lean el artículo de la Constitución Política de Colombia que les fue entregado. A continuación, brinde algunos minutos para que sus estudiantes planteen un caso (imaginado o real) en el que el derecho que les fue asignado es irrespetado.

Tras unos minutos de preparación, pida a un/a representante por grupo que lea el artículo que les fue asignado y que relate el caso en que consideran que ese derecho fue vulnerado. Pida al resto de estudiantes que presten atención a los derechos y a los casos que presenten sus compañeros/as pues serán usados en la siguiente actividad.



## Actividad principal JUEGOS DE ROLES



El propósito de esta actividad es analizar la forma en que participamos en las comunidades en línea y en físico, valorando si nuestras acciones aportan a la construcción de una comunidad segura. Para ello se usan como marco de referencia algunos derechos fundamentales.



Entregue a cada grupo de los cuatro conformados en la actividad de inicio un caso de la **Hoja de trabajo 7.5.2.** “Casos de estudio” y pídale que sigan las instrucciones. Asigne quince minutos a los grupos para desarrollar la actividad.



Utilice la **Presentación de apoyo 7.5.** de la lección para introducir los derechos fundamentales que serán trabajados durante la actividad.



Entregue a cada grupo uno de los derechos que se encuentran en la **Hoja de trabajo 7.5.2. Derechos Humanos Digitales.**

Al finalizar el tiempo, acomode a sus estudiantes en media luna y defina un espacio para que sirva de escenario. Dé a cada grupo cinco minutos para presentar sus casos mediante la representación que hayan escogido. Durante las presentaciones, pida a los/as espectadores/as que tomen nota de los derechos que creen que están siendo vulnerados en cada escenario y por qué.

Al finalizar cada una de las presentaciones invite a algunos estudiantes a que presenten sus respuestas.

- En el caso presentado por el grupo, ¿qué derecho/s humano/s fundamental/es creen que están siendo vulnerados? ¿Por qué?

Al terminar todas las presentaciones, pida a sus estudiantes que formen un círculo y facilite una conversación en la que desarrolle las siguientes preguntas:

- ¿Notaron en alguna situación o caso que los derechos de distintas personas entraron en conflicto? ¿De qué manera entraron en conflicto los derechos de estas personas? (en el caso número 3 entran en conflicto el derecho a la libre expresión y el derecho al honor y el buen nombre).

- ¿Qué estrategias, acuerdos o reglas pueden pensar para promover que sus espacios de participación protejan los derechos fundamentales de todas las personas que hacen parte de sus comunidades?

- Si notan que alguien está vulnerando algún derecho fundamental suyo o de alguna otra persona de su comunidad, ¿qué harían? ¿Cuáles creen que serían los resultados para ustedes y para la otra persona al hacer lo que eligieron hacer?



## Para terminar TRADUCCIÓN DE MENSAJES DAÑINOS



**Objetivo.** Identificar mensajes en línea que puedan estar vulnerando derechos fundamentales de las personas, y traducirlos para que transmitan el mensaje de una forma ética y responsable.

Pida a sus estudiantes que de manera individual busquen entre los espacios de participación de sus comunidades, en línea o físicas, dos ejemplos de comunicaciones que crean que han vulnerado los derechos de alguien en la comunidad (p. ej., un texto en un foro en el que alguien insulta a otra persona por su forma de pensar, una foto ofensiva o un meme ofensivo, etc.)

Pida que respondan las siguientes preguntas para cada uno de los mensajes encontrados:

- **¿Qué derecho/os crees que se está/n vulnerando con ese mensaje?**
- **¿Cuál es el propósito de la persona que envió el mensaje?**
- **¿Cuál es el mensaje (detrás el mensaje) que quiere comunicar la persona con su publicación?**

Por último, pida a sus estudiantes que intenten traducir las publicaciones de forma que transmitan el mensaje sin vulnerar los derechos de los demás.

Para aclarar el ejercicio, puede utilizar el siguiente ejemplo u otro que se le ocurra:

En un chat grupal de WhatsApp encuentras el siguiente hilo:

**Juan:** Creo que los equipos de fútbol latinoamericanos son mucho mejores que los equipos europeos.

**Pedro:** Si no sabe, ¡no hable! Obviamente usted sabe más de Barbies que de fútbol, mejor dedíquese a jugar muñecas. ¡Nena!

En este ejemplo Pedro manifiesta su punto de vista de manera agresiva y apelando a estereotipos de género para rechazar la perspectiva de Juan. En el camino, vulnera el derecho de Juan a la libertad de opinión y expresión.

Una posible traducción del mensaje de Pedro –que mantiene la esencia de su mensaje sin apelar a formas violentas– podría ser: “Juan, a mí me parece que los equipos europeos son mucho mejores. Los jugadores tienen más técnica y se les nota que juegan más organizadamente”.

Al finalizar el trabajo individual, forme un círculo con los estudiantes y recoja algunas reflexiones sobre lo aprendido en el ejercicio.

Utilice el círculo de reflexión para hacer énfasis en la responsabilidad comunitaria y personal de proteger y velar por los derechos humanos de todas las personas. Puede abordar algunas claves para que la ciudadanía proteja los derechos humanos:

- Lo primero es conocer nuestros derechos humanos, pues si los desconocemos no tenemos ninguna posibilidad de defenderlos o de saber si nuestras acciones los están vulnerando. Podemos enterarnos de los derechos humanos leyendo “**La Declaración Universal de los Derechos Humanos**”.
- También es importante entender que la defensa y protección de los derechos humanos es una responsabilidad compartida entre las instituciones, los gobiernos, la ciudadanía como conjunto, así como de cada uno/a. Algunos mecanismos ciudadanos para la defensa de los derechos humanos son la protesta pacífica ante casos de violación de los mismos, el voto consciente por candidatos/as que promuevan y se comprometan a cumplir acciones para su defensa, la participación en organizaciones que trabajan por su protección como **Human Rights Watch, Amnistía Internacional Colombia, ONU Mujeres**, entre otras.
- Los derechos humanos pueden ser protegidos y defendidos en todos los ámbitos humanos, desde la familia, la escuela, la comunidad, hasta el ámbito nacional. La defensa de los derechos humanos en algunos lugares puede ser una tarea riesgosa, razón por la cual es importante apoyar y apoyarse en procesos que ya están en marcha para no asumir todos los riesgos de manera personal.

### En tu cuaderno o bitácora

Invite a sus estudiantes a responder las preguntas que se encuentran en la **Bitácora - Lección 7.5**.



### **¿Cuándo fue la última vez que hiciste algo por alguien más?**

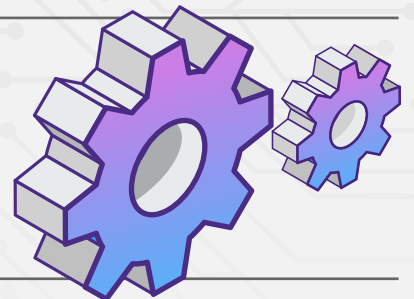
Nuestros cerebros están diseñados para dar. De hecho, varios estudios afirman que sentimos más placer cuando hacemos regalos que cuando los recibimos. Una de las mejores cosas que puedes hacer para sentirte bien es estar al servicio de tu comunidad. Unirte como voluntario/a a una fundación local, a un centro comunitario o apoyar en programas de ayuda humanitaria después de tus actividades escolares, puede fomentar en ti el sentimiento (y la realidad) de que estás teniendo un impacto positivo en la vida de otra persona. Y esto querido/a amigo/a, le va a traer una cantidad enorme de sentido a tu vida



---

**Cierre**  
**CONTRATO**  
**SOCIAL DIGITAL**

---



# CONTRATO SOCIAL DIGITAL

Sabemos Creamos acuerdos que nos dan bienestar y seguridad



## Objetivos de aprendizaje

Al finalizar esta lección sus estudiantes estarán en capacidad de:

**Grados 6 y 7:** Identificar las características centrales de los contratos sociales en línea y fuera de línea.

**Grados 8 y 9:** Discutir los acuerdos de convivencia en los entornos digitales.

**Grados 10 y 11:** Proponer compromisos y estrategias para habitar los entornos digitales de manera ética, crítica e informada.

## Recursos disponibles



**Presentación de apoyo CIERRE**  
Contrato Social Digital (PPT).



**Hoja de trabajo CIERRE**  
Cosecha de soluciones.



**Video explicativo**  
¿Qué es un contrato social digital?



**Recurso para docentes CIERRE**  
¿Qué es un contrato social digital?

## Introducción

Esta lección recoge las reflexiones y compromisos que las/los estudiantes han desarrollado en otras lecciones a lo largo de esta travesía llamada Doble Click. Así que les invitamos a desarrollarla cuando estén listos/as para llegar al puerto final. Aquí retomaremos en grupos los diferentes retos que nos generan los entornos digitales, recordaremos las propuestas de construcción de entornos digitales en bienestar y construiremos acuerdos generales convenidos por toda la clase.

Precisamente, en su definición más esencial, un contrato social digital es un gran acuerdo sobre cómo habitar los entornos virtuales para promover el bienestar común, proteger nuestros derechos y establecer deberes. Por eso en esta lección iniciamos con un viaje audiovisual sobre qué es un contrato social, cómo se dio antes de la existencia de los entornos virtuales y por qué hoy necesitamos actualizar este contrato teniendo en cuenta los grandes retos a los cuales nos enfrentamos como ciudadanos/as en un mundo digitalizado.

Después de esto y en grupos, las/ los estudiantes retomarán a través de una pregunta orientadora las reflexiones y compromisos a los cuales llegaron en las lecciones anteriores sobre temas específicos: verificación de la información, inteligencia artificial, comunidades en línea, etc. Allí serán invitados/as a hacer una tarjeta de salida en la cual llegarán a acuerdos sobre por qué consideran importante ese tema, y qué actitud y actividades proponen adoptar y desarrollar para llevar a cabo sus compromisos. Por último, en un gran muro de acuerdos se presentarán las tarjetas de salida con los compromisos adquiridos. ¿Cuáles son nuestros compromisos para habitar los entornos virtuales? ¡Vamos a la lección!

## Conceptos clave

- **Contrato social digital:** acuerdos para la interacción en entornos digitales, proteger los derechos en línea y establecer deberes en contextos virtuales; todo ello dirigido a la construcción del bienestar común en un mundo hiper conectado.

- **Compromiso:** deber adoptado por una persona para actuar ante una situación.

- **Acuerdo:** decisión tomada en común por varias personas para actuar ante una situación.

- **Actitud:** se trata de la disposición de una persona para comportarse de determinada manera ante una situación.

- **Derechos Humanos:** conjunto de prerrogativas basadas en la dignidad humana, esenciales para el desarrollo completo de la persona. Estos derechos están consagrados en la Constitución Política, en los tratados internacionales y las leyes nacionales. Son inherentes a todos los seres humanos, sin importar su nacionalidad, residencia, género, origen étnico, religión, lengua u otras condiciones, sin discriminación alguna.

## Secuencia didáctica



### Preguntas orientadoras

#### Principal

¿Cuáles son los acuerdos generales a los que llegamos como comunidad para habitar ética, crítica e informadamente nuestros entornos digitales?

#### Complementarias

¿Qué es un contrato social digital?  
¿Por qué es importante construir acuerdos colectivos sobre nuestro uso de herramientas digitales e informacionales?



### Materiales necesarios

- Computador, proyector o televisor.
- Un pliego de papel o un muro del aula destinado para el “muro de los acuerdos digitales”.
- Copias de la **Hoja de Trabajo CIERRE** | Cosecha de soluciones



### Para empezar ¿QUÉ ES UN CONTRATO SOCIAL DIGITAL?



Esta última lección se inicia con la presentación del concepto “contrato social digital”

Para ello:

Tras la lectura o proyección, pida a algunos estudiantes que comenten si hubo algo que les llamó la atención del video o de la lectura. Puede preguntar:

- ¿Hay alguna pregunta en particular de las que se enuncian allí que captó su atención? ¿Por qué?



### Actividad principal COSECHA DE SOLUCIONES



Señale que en esta actividad vamos a retomar los compromisos que nos hemos propuesto a lo largo de Doble Click para mitigar individual y colectivamente los efectos negativos e impulsar los efectos positivos de ser un/a ciudadano/a digital y de estar inmerso/a en comunidades en línea.

Estos compromisos son aquellos a los cuales se han comprometido en las lecciones anteriores. Recuerde que esta lección es para recoger las reflexiones realizadas por los y las estudiantes en otras lecciones.

Pida a sus estudiantes que se dividan en grupos dependiendo de los siguientes temas:

Nota: organice los grupos teniendo en cuenta las lecciones implementadas según la ruta de aprendizaje que haya decidido aplicar en su salón de clases.



Proyecte el video explicativo ¿Qué es un contrato social digital?  
Encuentre este recurso en [hazdobleclick.co](http://hazdobleclick.co)



Pida a las y los estudiantes leer en voz alta el texto que se encuentra en la sección Recursos para docentes CIERRE. ¿Qué es un contrato social digital? Al final de esta lección.



Tema	Pregunta	Lección
Cada tema será adoptado por un grupo	Orienta a cada grupo a retomar las lecciones ya realizadas	Lecciones a las que cuales corresponde el tema elegido
Tipos y productores de contenido	¿Cuál es mi compromiso para identificar qué tipo de contenido consumo en línea?	Lección 2.1. Productores de contenido Lección 2.2. Tipos de contenido
Perspectivas y opiniones	¿Cuál es mi compromiso para mitigar conflictos en línea entre personas que tienen opiniones diferentes?	Lección 3.1. Perspectivas y opiniones
Intenciones de los contenidos	¿Cuál es mi compromiso para ser consciente de las intenciones que tienen los contenidos que veo en línea?	Lección 3.2. Propaganda, tendencias y publicidad
Sesgos cognitivos	¿Cuál es mi compromiso para reconocer y mitigar mis sesgos en línea?	Lección 4.1. Sesgos cognitivos.
Emociones y viralidad de la información en línea	¿Cuál es mi compromiso para manejar de manera efectiva mis emociones y tomar decisiones más informadas al compartir información en línea?	Lección 4.2. Emociones y la viralidad.
Algoritmos y filtros burbuja	¿Cuál es mi compromiso para convertirnos en ciudadanos digitales más conscientes y responsables?	4.3. Algoritmos y filtros burbuja.
Verificación de la información	¿Cuál es mi compromiso para convertirnos en ciudadanos digitales más conscientes y responsables?	4.3. Algoritmos y filtros burbuja.
Verificación de la información	¿Cuál es mi compromiso para identificar y evaluar la veracidad y confiabilidad de diferentes fuentes de información en Internet?	5.1. Verificación de la información. 5.2. Verificación de fuentes. 5.3. Verificación de la información. 5.4. Rastrear el contexto.
Inteligencia Artificial: y decisiones informadas	¿Cuál es mi compromiso para utilizar la IA de manera ética, informada y crítica?	6.1. Inteligencia artificial Generativa 6.2. Desafíos éticos de la IA.
Diversidad en línea: prejuicios y estereotipos	¿Cuál es mi compromiso para enfrentar los prejuicios y estereotipos en línea?	7.2. Prejuicios y estereotipos
Acoso en línea	¿Cuál es mi compromiso para combatir el acoso en línea en las comunidades digitales de las cuales hago parte?	7.3. Violencia en línea.
Diálogo constructivo en línea	¿Cuál es mi compromiso para comunicar mis ideas, posiciones y opiniones de forma ética y responsable en línea?	7.1. Comunidades saludables en línea. 7.4. Diálogos constructivos.

Para realizar esta actividad:

Pida a sus estudiantes que compartan en grupo cuál fue su compromiso o propuesta de acción individual resultado del módulo o lección que les fue asignado. Para ello, invite a sus estudiantes a recordar los temas abordados en esa lección, los conceptos aprendidos, las actividades realizadas. Explique que pueden guiarse por sus anotaciones en su cuaderno o bitácora de navegación.

Entregue a cada grupo una copia de la **Hoja de trabajo Cierre** Cosecha de soluciones y explique las instrucciones para diligenciar esta ficha final.

- En la primera sección de la ficha escribirán el nombre del módulo que les fue asignado.
- Tras la socialización en grupo de sus compromisos individuales, pídeles que determinen una serie de acuerdos colectivos sobre el tema en cuestión. ¿En qué estamos de acuerdo? ¿Tenemos coincidencias?
- A continuación pídeles que determinen un compromiso colectivo sobre el tema en cuestión. Es importante que se trate de un compromiso que puedan asumir, materializar por ellos/as mismos/as, e integrar en sus prácticas de vida cotidianas.
- Para que todo compromiso sea materializado, es necesario pensar en una actividad o acción concreta. Pida que determinen una actividad que puedan desarrollar para materializar ese compromiso.
- Pida que identifiquen una actitud que puedan asumir o adoptar para materializar ese acuerdo.
- Para que los acuerdos o compromisos, sean individuales o colectivos, se hagan realidad es fundamental que sean percibidos como importantes por quienes los asumen. En el siguiente cuadro deben explicar por qué consideran que es importante asumir ese compromiso. Si desea orientarlos/as mejor, pregunte en términos de bienestar: ¿cómo ese compromiso contribuye a su bienestar individual y colectivo siendo parte de las comunidades digitales?
- Luego, pídeles que hagan de manera colectiva –gráfica, collage, dibujo, caricatura, ilustración– una representación de esa sensación que les suscita imaginar que van a materializar ese compromiso. ¿Cómo se siente asumir ese compromiso?
- Por último, como todo acuerdo, compromiso, convenio o tratado, pida a sus estudiantes que lo firmen.



**Para terminar**  
**¿QUÉ ES UN**  
**CONTRATO SOCIAL DIGITAL?**



Pida a cada grupo exponer en plenaria el compromiso y los acuerdos a los que llegaron. Tras cada presentación pregunte al resto de sus estudiantes si están de acuerdo con las propuestas hechas por sus compañeros/as.

- **¿Sienten que asumir este compromiso es importante para el bienestar de las comunidades digitales?**
- **¿Están de acuerdo en que este se convierta en un compromiso de todos/as?**

Si los/as estudiantes responden que sí, escriba este compromiso en una cartelera que lleve por título “Nuestros acuerdos digitales”. Repita el ejercicio anterior con cada grupo hasta tener un documento con compromisos construidos y validados por sus estudiantes para garantizar comportamientos y actitudes que activamente contribuyan al bienestar propio y colectivo de la ciudadanía y las comunidades digitales.

Por último, invite a sus estudiantes a convertir el resultado del ejercicio en una campaña en la escuela, para crear conciencia sobre los efectos de la violencia en los entornos digitales, e invitando a la comunidad educativa a unirse en una estrategia colectiva para adoptar prácticas que mitiguen este fenómeno. Puede publicar esta lista de estrategias en un lugar público de la escuela para llamar la atención de la comunidad educativa.

Termine con las siguientes reflexiones:

- El contrato social digital es un gran concepto que hoy están empezando a pensar y construir gobiernos, academias, organizaciones, entre otros actores. Nosotros y nosotras en esta aula tenemos la gran responsabilidad de traer a la realidad estos acuerdos, construirlos y empezar a cumplirlos.
- Es poco probable que el Internet, los mundos digitales y la gran cantidad de información a la que estamos expuestos desaparezca; por lo cual debemos proyectar y realizar acciones para que el vivir en línea tenga efectos de bienestar común y mitigue los que son perjudiciales para individuos y comunidades.
- El poder está en nuestras manos, como estudiantes, como amigos/as, hermanos/as, hijos/as, somos usuarias/os de Internet, somos ciudadanas/os en un mundo digitalizado.
- Nuestras acciones individuales y colectivas, así como nuestros compromisos y acuerdos tienen el poder de construir realidades en línea. ¿Aceptamos el reto?



Si sus estudiantes tienen experiencia o interés en crear contenidos digitales, invítelos/as a que difundan los mensajes de su campaña mediante formatos como reels, o videos de TikTok con algunas plantillas que sean tendencia.



### Recursos para docentes CIERRE. ¿Qué es un contrato social digital?

En el siglo XVII algunas personas construyeron la expresión “contrato social”. Con esas dos palabras se referían a un acuerdo que establecían muchas partes para garantizar su seguridad, establecer deberes, proteger sus derechos y/o promover su bienestar común.

Pasaron cientos de años y los acuerdos de los/as ciudadanos/as proponían y abordaban diferentes problemas, retos, soluciones y compromisos. Con la llegada de las computadoras, el Internet y los mundos digitales, surgieron nuevos retos para que las personas puedan hacer acuerdos sobre cómo vivir en comunidad.

¿Quién va a proteger los datos que ponemos en Internet: dónde vivo, cuánto tiempo me conecto, qué me gusta, qué me genera miedo, en qué creo...? ¿Alguien va a controlar la gran cantidad de desinformación, noticias falsas o contenido malintencionado que personas, organizaciones o gobiernos difunden en línea?

¿Cómo exigimos a los difusores de contenido en línea ser claros con el tipo de intenciones de sus producciones: si están opinando o siendo objetivos, si están siendo pagados para hacer publicidad o están difundiendo propaganda política? ¿Cómo mitigamos el acoso en línea o cyberbullying? ¿Qué hacemos para detener los discursos de odio?

El poder está en nuestras manos: somos usuarias/os de Internet, somos ciudadanas/os en un mundo digitalizado. Nuestras acciones individuales y colectivas, así como nuestros compromisos y acuerdos construyen las realidades en línea.

Y ustedes, ¿ya saben cuáles son sus acuerdos para navegar en los mundos digitales?

# **ANEXOS**

**Malla Curricular:  
articulación con estándares de competencias**

Módulo	Lección	Grados	Ciencias Sociales
1. Ciudadanía Digital	1.1 Identidad en línea	6° y 7°	Participo en la construcción de normas para la convivencia en los grupos a los que pertenezco (familia, colegio, organización juvenil, equipos deportivos...). (Desarrollo compromisos personales y sociales)
		8° y 9°	Participo en la construcción de normas para la convivencia en los grupos a los que pertenezco (familia, colegio, barrio...) y las acato. (Desarrollo compromisos personales y sociales)
		10° y 11°	-
	1.2 Relaciones digitales	6° y 7°	Analizo los resultados y saco conclusiones. (me aproximo al conocimiento como científico(a) social).  Tomo decisiones responsables frente al cuidado de mi cuerpo y de mis relaciones con los demás (drogas, relaciones sexuales...) (Desarrollo compromisos personales y sociales).
		8° y 9°	-
		10° y 11°	-

Lenguaje	Competencias Ciudadanas	Tecnología e informática
<p>Caracterizo el contexto cultural del otro y lo comparo con el mío. (Ética de la comunicación)</p>	<p>Comprendo que el espacio público es patrimonio de todos y todas y por eso lo cuido y respeto. (Convivencia y paz)</p> <p>Reconozco que pertenezco a diversos grupos (familia, colegio, barrio, región, país, etc.) y entiendo que eso hace parte de mi identidad. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias)</p> <p>Comprendo que existen diversas formas de expresar las identidades (por ejemplo, la apariencia física, la expresión artística y verbal, y tantas otras...) y las respeto. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias)</p>	<p>Caracterizo el contexto cultural del otro y lo comparo con el mío. (Ética de la comunicación)</p>
<p>Explico el proceso de comunicación y doy cuenta de los aspectos e individuos que intervienen en su dinámica. (Ética de la comunicación)</p>	<p>Construyo, celebro, mantengo y reparo acuerdos entre grupos. (Convivencia y paz)</p>	<p>Ejercicio mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los diversos sistemas tecnológicos.</p>
<p>Utilizo el diálogo y la argumentación para superar enfrentamientos y posiciones antagónicas. (Ética de la comunicación)</p>	<p>-</p>	<p>Evalúo las maneras en que los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación producen nuevos saberes y conocimientos relacionados con las expresiones de la tecnología y la informática actual.</p>
<p>Identifico en situaciones comunicativas auténticas algunas variantes lingüísticas de mi entorno, generadas por ubicación geográfica, diferencia social o generacional, profesión, oficio, entre otras.(Ética de la comunicación)</p>	<p>-</p>	<p>Analizo el impacto de los productos tecnológicos y reflexiono sobre su aporte en la solución de problemas y satisfacción de necesidades.</p>
<p>Analizo los aspectos textuales, conceptuales y formales de cada uno de los textos que leo.. (Compresión e interpretación textual)</p>	<p>-</p>	<p>Juzgo la, influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales.</p>
<p>Analizo las implicaciones culturales, sociales e ideológicas de manifestaciones humanas como los graffiti, la publicidad, los símbolos patrios, las canciones, los caligramas, entre otros. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).</p>	<p>-</p>	<p>Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, organización, procesamiento, sistematización, comunicación y difusión de ideas.</p>

Módulo	Lección	Grados	Ciencias Sociales
	1.3 Navegación segura	6° y 7°	-
		8° y 9°	-
		10° y 11°	-
	1.4 Brechas digitales	6° y 7°	-
		8° y 9°	-
		10° y 11°	-
2. Información y medios	2.1 Productores de contenido	6° y 7°	Identifico las características básicas de los documentos que utilizo (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla...) (me aproximo al conocimiento como científico(a) social)
		8° y 9°	Identifico las características básicas de los documentos que utilizo (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla, por qué se produjo...). (me aproximo al conocimiento como científico(a) social)
		10° y 11°	Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades. (Desarrollo compromisos personales y sociales)

Lenguaje	Competencias Ciudadanas	Tecnología e informática
-	-	-
-	-	Realizo actividades preventivas, frente al correcto funcionamiento de productos tecnológicos.
-	-	Argumento a favor y en contra sobre el impacto que los desarrollos tecnológicos e informáticos tienen en la sociedad, el medio ambiente y las personas.
-	-	-
-	-	Evalúo, a partir de ejemplos, el significado e importancia de la calidad en la producción de artefactos, sistemas y procesos tecnológicos.
-	-	Evalúo los problemas que afectan directamente a mi comunidad, como consecuencia del desarrollo, implementación o retiro de bienes y servicios tecnológicos e informáticos
Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	-	Explico con ejemplos los sistemas tecnológicos, indicando sus principios, conceptos, componentes y relaciones de causa efecto.
Diferencio los medios de comunicación masiva de acuerdo con sus características formales y conceptuales, haciendo énfasis en el código, los recursos técnicos, el manejo de la información y los potenciales mecanismos de participación de la audiencia. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	Analizo críticamente la información de los medios de comunicación. (Participación y responsabilidad democrática).	Esquematizar diversas interacciones que surgen entre sistemas tecnológicos durante la realización de actividades humanas en diferentes periodos de la historia.
Asumo una posición crítica frente a los elementos ideológicos presentes en dichos medios, y analizo su incidencia en la sociedad actual. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	-	Evalúo críticamente el significado, origen, intereses, códigos e intencionalidades de un mensaje y de sus contenidos más allá de su apariencia.



Módulo	Lección	Grados	Ciencias Sociales
	<b>2.2</b> Tipos de contenidos	6° y 7°	-
		8° y 9°	-
		10° y 11°	Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades. (Desarrollo compromisos personales y sociales)
<b>3.</b> Leyendo críticamente la información	<b>3.1</b> Perspectivas y opiniones	6° y 7°	-
		8° y 9°	-
		10° y 11°	-
	<b>3.2</b> Propaganda, tendencias y publicidad	6° y 7°	-
		8° y 9°	-
		10° y 11°	Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades. (Desarrollo compromisos personales y sociales)

Lenguaje	Competencias Ciudadanas	Tecnología e informática
<p>Organizo (mediante ordenación alfabética, temática, de autores, medio de difusión, entre muchas otras posibilidades) la información recopilada y la almaceno de tal forma que la pueda consultar cuando lo requiera (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).</p>	-	<p>Organizo información sobre productos tecnológicos mediante contenidos digitales en diferentes formatos a través de diversos canales de comunicación</p>
<p>Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce. (Compresión e interpretación textual)</p>	-	-
<p>Diseño un esquema de interpretación, teniendo en cuenta al tipo de texto, tema, interlocutor e intención comunicativa. (Compresión e interpretación textual)</p>	-	<p>Participo en deliberaciones argumentadas relacionadas con las aplicaciones e innovaciones tecnológicas e informáticas en diversos campos.</p>
<p>Caracterizo el contexto cultural del otro y lo comparo con el mío..(Ética de la comunicación).</p>	<p>Escucho y expreso, con mis palabras, las razones de mis compañeros/as durante discusiones grupales, incluso cuando no estoy de acuerdo. (Participación y responsabilidad democrática)</p>	<p>Reconozco los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios tecnológicos o informáticos (como, por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos o la conectividad).</p>
<p>Reconozco el lenguaje como capacidad humana que configura múltiples sistemas simbólicos y posibilita los procesos de significar y comunicar. (Ética de la comunicación).</p>	<p>Analizo críticamente la información de los medios de comunicación. (Participación y responsabilidad democrática)</p>	<p>Tomo decisiones éticas sobre el uso y diseño de productos tecnológicos contemplando diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas</p>
<p>Elaboro hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto que leo (Compresión e interpretación textual)</p>	-	<p>Identifico condiciones, especificaciones y restricciones de diseño, utilizadas en una solución tecnológica o del campo de la informática verificando su cumplimiento en diversos contextos.</p>
<p>Comprendo elementos constitutivos de obras literarias, tales como tiempo, espacio, función de los personajes, lenguaje, atmósferas, diálogos, escenas, entre otros.(Literatura)</p>	<p>Analizo cómo mis pensamientos y emociones influyen en mi participación en las decisiones colectivas. (Participación y responsabilidad democrática)</p>	<p>Identifico la influencia de factores ambientales, sociales, culturales y económicos en la solución de problemas.</p>
<p>Establezco relaciones entre la información seleccionada en los medios de difusión masiva y la contrasto críticamente con la que recojo de los contextos en los cuales intervengo.(Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).</p>	<p>Analizo críticamente la información de los medios de comunicación. (Participación y responsabilidad democrática)</p>	<p>Mantengo una actitud analítica con relación al uso de productos tecnológicos analógicos y digitales contaminantes y su disposición final.</p>
<p>Asumo una posición crítica frente a los elementos ideológicos presentes en dichos medios, y analizo su incidencia en la sociedad actual. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).</p> <p>Comprendo el papel que cumplen los medios de comunicación masiva en el contexto social, cultural, económico y político de las sociedades contemporáneas.</p>	<p>Analizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida. (Participación y responsabilidad democrática)</p>	<p>Evalúo críticamente el significado, origen, intereses, códigos e intencionalidades de un mensaje y de sus contenidos más allá de su apariencia.</p>

Módulo	Lección	Grados	Ciencias Sociales
4. Economía de la atención	4.1 Sesgos cognitivos	6° y 7°	-
		8° y 9°	-
		10° y 11°	-
	4.2 Emociones y viralidad	6° y 7°	-
		8° y 9°	-
		10° y 11°	Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades. (Desarrollo compromisos personales y sociales)
	4.3 Algoritmos y filtros burbúja	6° y 7°	-
		8° y 9°	-
		10° y 11°	Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades. (Desarrollo compromisos personales y sociales).

Lenguaje	Competencias Ciudadanas	Tecnología e informática
-	-	-
Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce.(Comprensión e interpretación textual)	-	-
Produzco textos, empleando lenguaje verbal o no verbal, para exponer mis ideas o para recrear realidades, con sentido crítico. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	-	Diseño y aplico planes sistemáticos de mantenimiento correctivo en productos tecnológicos analógicos y digitales utilizados en la vida diaria.
-	-	Explico con ejemplos los sistemas tecnológicos, indicando sus principios, conceptos, componentes y relaciones de causa efecto.
Caracterizo los textos de acuerdo con la intención comunicativa de quien los produce.(Comprensión e interpretación textual).	Utilizo mecanismos constructivos para encauzar mi rabia y enfrentar mis conflictos. (Ideas: detenerme y pensar; desahogarme haciendo ejercicio o hablar con alguien). (Convivencia y paz)	Utilizo responsablemente productos tecnológicos analógicos y digitales, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre la salud, privacidad y seguridad personal y colectiva
Utilizo el diálogo y la argumentación para superar enfrentamientos y posiciones antagónicas (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	-	Fomento desde mis reflexiones y acciones la constitución de una cultura informática con equidad, respetuosa, inclusiva y no discriminatoria.
Identifico en situaciones comunicativas auténticas algunas variantes lingüísticas de mi entorno, generadas por ubicación geográfica, diferencia social o generacional, profesión, oficio, entre otras.. (Ética de la comunicación)	-	Reconozco y uso principios de funcionamiento que sustentan productos de la tecnología.
Infiero otros sentidos en cada uno de los textos que leo, relacionándolos con su sentido global y con el contexto en el cual se han producido, reconociendo rasgos sociológicos, ideológicos, científicos y culturales (Comprensión e interpretación textual)	Análisis críticamente la información de los medios de comunicación. (Participación y responsabilidad democrática)	Detecto fallas o deficiencias en sistemas tecnológicos o informáticos sencillos y propongo soluciones o mejoras.
Infiero las implicaciones de los medios de comunicación masiva en la conformación de los contextos sociales, culturales, políticos, etc., del país. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	-	Utilizo adecuadamente herramientas informáticas para la búsqueda, organización, procesamiento, sistematización, comunicación y difusión de ideas.

Módulo	Lección	Grados	Ciencias Sociales
5. CTRL-F Verificación de información	5.1 Verificación de información	6° y 7°	Analizo los resultados y saco conclusiones. (me aproximo al conocimiento como científico(a) social)
		8° y 9°	-
		10° y 11°	Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades. (Desarrollo compromisos personales y sociales)
	5.2 Verificación de fuentes	6° y 7°	Analizo los resultados y saco conclusiones. (me aproximo al conocimiento como científico(a) social)
		8° y 9°	-
		10° y 11°	Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades. (Desarrollo compromisos personales y sociales)

Lenguaje	Competencias Ciudadanas	Tecnología e informática
Llevo a cabo procedimientos de búsqueda, selección y almacenamiento de información acerca de la temática que voy a tratar en un texto con fines argumentativos.(Producción textual.)	-	Explico con ejemplos los sistemas tecnológicos, indicando sus principios, conceptos, componentes y relaciones de causa efecto
Utilizo estrategias para la búsqueda, organización, almacenamiento y recuperación de información que circula en diferentes medios de comunicación masiva .(Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	Analizo críticamente la información de los medios de comunicación. (Participación y responsabilidad democrática).	Argumento mediante principios y conocimientos tecnológicos e informáticos las tendencias futuras que pueden tener ciertos productos tecnológicos analógicos, digitales y tecnologías de la cuarta revolución industrial, en la vida cotidiana de mi región, país y el mundo.
Asumo una posición crítica frente a los elementos ideológicos presentes en dichos medios, y analizo su incidencia en la sociedad actual. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	Analizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida. (Participación y responsabilidad democrática)	Evalúo las maneras en que los procesos de innovación, investigación, desarrollo y experimentación producen nuevos saberes y conocimientos relacionados con las expresiones de la tecnología y la informática actual.
Llevo a cabo procedimientos de búsqueda, selección y almacenamiento de información acerca de la temática que voy a tratar en un texto con fines argumentativos.(Producción textual.)	-	-
Analizo los mecanismos ideológicos que subyacen a la estructura de los medios de información masiva.(Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	Analizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida. (Participación y responsabilidad democrática)	-
Asumo una posición crítica frente a los elementos ideológicos presentes en dichos medios, y analizo su incidencia en la sociedad actual. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	Analizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida. (Participación y responsabilidad democrática)	-

Módulo	Lección	Grados	Ciencias Sociales
	5.3 Verificación de la afirmación	6° y 7°	-
		8° y 9°	Identifico las características básicas de los documentos que utilizo (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla, por qué se produjo...). (me aproximo al conocimiento como científico(a) social)
		10° y 11°	Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades. (Desarrollo compromisos personales y sociales)
	5.4 Rastrear el contexto	6° y 7°	Identifico las características básicas de los documentos que utilizo (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla...) (me aproximo al conocimiento como científico(a) social)
		8° y 9°	Identifico las características básicas de los documentos que utilizo (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla, por qué se produjo...). (me aproximo al conocimiento como científico(a) social)
		10° y 11°	Analizo críticamente la influencia de los medios de comunicación en la vida de las personas y de las comunidades. (Desarrollo compromisos personales y sociales)

Lenguaje	Competencias Ciudadanas	Tecnología e informática
<p>Formulo una hipótesis para demostrarla en un texto oral con fines argumentativos. (Producción textual.)</p>	-	-
<p>Caracterizo los textos de acuerdo con la intención comunicativa de quien los produce.(Compresión e interpretación textual)</p>	<p>Analizo críticamente la información de los medios de comunicación. (Participación y responsabilidad democrática)</p>	-
<p>Asumo una posición crítica frente a los elementos ideológicos presentes en dichos medios, y analizo su incidencia en la sociedad actual. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos)</p>	<p>Analizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida. (Participación y responsabilidad democrática)</p>	-
<p>Evidencio que las variantes lingüísticas encierran una visión particular del mundo.(Ética de la comunicación)</p>	-	<p>Detecto fallas en artefactos, procesos y sistemas tecnológicos o informáticos, siguiendo procedimientos de prueba y descarte, y propongo estrategias o alternativas de solución.</p>
<p>Utilizo estrategias para la búsqueda, organización, almacenamiento y recuperación de la información que proporcionan fuentes bibliográficas y la que se produce en los contextos en los que interactúo.(Compresión e interpretación textual)</p>	<p>Analizo críticamente la información de los medios de comunicación. (Participación y responsabilidad democrática)</p>	<p>Automatizo información obtenida en contextos de informática, cibernética, robótica o domótica proponiendo una solución concreta a problemas propuestos.</p>
<p>Elaboro hipótesis de interpretación atendiendo a la intención comunicativa y al sentido global del texto que leo.. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos)</p>	<p>Analizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida. (Participación y responsabilidad democrática)</p>	<p>Evalúo críticamente el significado, origen, intereses, códigos e intencionalidades de un mensaje y de sus contenidos más allá de su apariencia.</p>



Módulo	Lección	Grados	Ciencias Sociales
6. Inteligencia Artificial	6.1 Inteligencia Artificial Generativa	6° y 7°	Identifico las características básicas de los documentos que utilizo (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla...) (me aproximo al conocimiento como científico(a) social)
		8° y 9°	Identifico las características básicas de los documentos que utilizo (qué tipo de documento es, quién es el autor, a quién está dirigido, de qué habla, por qué se produjo...). (me aproximo al conocimiento como científico(a) social)
		10° y 11°	-
	6.2 Desafíos éticos de la I.A.	6° y 7°	-
		8° y 9°	-
		10° y 11°	-
7. Comunidades en línea y culturas de paz	7.1 Comunidades en línea	6° y 7°	-
		8° y 9°	Participo en la construcción de normas para la convivencia en los grupos a los que pertenezco (familia, colegio, barrio...) y las acato. (Desarrollo compromisos personales y sociales)
		10° y 11°	-

Lenguaje	Competencias Ciudadanas	Tecnología e informática
Caracterizo estrategias argumentativas de tipo descriptivo. (Producción textual.)	-	Represento en estructuras conceptuales los conceptos propios de la tecnología y la informática, que se han empleado en la generación y evolución de productos de la tecnología.
Caracterizo los medios de comunicación masiva a partir de aspectos como: de qué manera(s) difunden la información, cuál es su cobertura y alcance, y a qué tipo de audiencia se dirigen, entre otros. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos).	Análizo críticamente la información de los medios de comunicación. (Participación y responsabilidad democrática)	Experimento con herramientas digitales emergentes que aprovechan las ventajas de la inteligencia artificial, la virtualidad y la computación en la nube.
Asumo una posición crítica frente a los elementos ideológicos presentes en dichos medios, y analizo su incidencia en la sociedad actual. (Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos)	-	Participo en deliberaciones sobre las implicaciones del uso de las tecnologías digitales en la autogestión, la constitución de identidad propia, su impacto y relación con los sentimientos y las emociones de las personas.
-	-	Explico con ejemplos los sistemas tecnológicos, indicando sus principios, conceptos, componentes y relaciones de causa efecto.
-	-	-
-	Análizo críticamente y debato con argumentos y evidencias sobre hechos ocurridos a nivel local, nacional y mundial, y comprendo las consecuencias que éstos pueden tener sobre mi propia vida. (Participación y responsabilidad democrática)	Propongo acciones ético-políticas encaminadas a buscar soluciones sostenibles a problemas tecnológicos o informáticos, dentro un contexto participativo.
Caracterizo el contexto cultural del otro y lo comparo con el mío.(Ética de la comunicación).	Reconozco que pertenezco a diversos grupos (familia, colegio, barrio, región, país, etc.) y entiendo que eso hace parte de mi identidad. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias)	Explico con ejemplos los sistemas tecnológicos, indicando sus principios, conceptos, componentes y relaciones de causa efecto.
Explico el proceso de comunicación y doy cuenta de los aspectos e individuos que intervienen en su dinámica..(Ética de la comunicación).	Construyo, celebro, mantengo y reparo acuerdos entre grupos. (Convivencia y paz)	Ejercer mi papel de ciudadano responsable con el uso adecuado de los diversos sistemas tecnológicos.
Utilizo el diálogo y la argumentación para superar enfrentamientos y posiciones antagónicas. (Ética de la comunicación).	-	Debato en mi comunidad sobre el impacto que tendrán en el futuro la implementación prospectiva o en desarrollo de las manifestaciones tecnológicas o informáticas.

Módulo	Lección	Grados	Ciencias Sociales
	7.2 Prejuicios y estereotipos	6° y 7°	-
		8° y 9°	-
		10° y 11°	-
	7.3 Violencia en línea	6° y 7°	Asumo una posición crítica frente a situaciones de discriminación (etnia, género...) y propongo formas de cambiarlas. (Desarrollo compromisos personales y sociales)
		8° y 9°	Asumo una posición crítica frente a situaciones de discriminación y abuso por irrespeto a las posiciones ideológicas y propongo formas de cambiarlas. (Desarrollo compromisos personales y sociales)
		10° y 11°	Asumo una posición crítica frente a situaciones de discriminación ante posiciones ideológicas y propongo mecanismos para cambiar estas situaciones. (Desarrollo compromisos personales y sociales)

Lenguaje	Competencias Ciudadanas	Tecnología e informática
<p>Evidencio que las variantes lingüísticas encierran una visión particular del mundo (Ética de la comunicación).</p>	<p>Contribuyo, de manera constructiva, a la convivencia en mi medio escolar y en mi comunidad (barrio o vereda). (Convivencia en paz).</p> <p>Identifico y rechazo las diversas formas de discriminación en mi medio escolar y en mi comunidad, y analizo críticamente las razones que pueden favorecer estas discriminaciones. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias).</p>	<p>Asumo comportamientos legales y respetuosos relacionados con el uso de los recursos tecnológicos o informático.</p>
<p>Entiendo la lengua como uno de los sistemas simbólicos producto del lenguaje y la caracterizo en sus aspectos convencionales y arbitrarios. (Ética de la comunicación).</p>	<p>Construyo relaciones pacíficas que contribuyen a la convivencia cotidiana en mi comunidad y municipio. (Convivencia en paz).</p> <p>Rechazo las situaciones de discriminación y exclusión social en el país; comprendo sus posibles causas y las consecuencias negativas para la sociedad. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias).</p>	<p>Juzgo la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en los cambios culturales, individuales y sociales.</p>
<p>Utilizo el diálogo y la argumentación para superar enfrentamientos y posiciones antagónicas (Ética de la comunicación).</p>	<p>Expreso rechazo ante toda forma de discriminación o exclusión social y hago uso de los mecanismos democráticos para la superación de la discriminación y el respeto a la diversidad. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias).</p>	<p>Fomento desde mis reflexiones y acciones la constitución de una cultura informática con equidad, respetuosa, inclusiva y no discriminatoria.</p>
<p>Reconozco que las variantes lingüísticas y culturales no impiden respetar al otro como interlocutor válido (Ética de la comunicación)</p>	<p>Contribuyo, de manera constructiva, a la convivencia en mi medio escolar y en mi comunidad (barrio o vereda). (Convivencia en paz).</p> <p>Identifico y rechazo las diversas formas de discriminación en mi medio escolar y en mi comunidad, y analizo críticamente las razones que pueden favorecer estas discriminaciones. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias).</p>	<p>Aplico normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de productos tecnológicos.</p>
<p>Comprendo el sentido global de cada uno de los textos que leo, la intención de quien lo produce y las características del contexto en el que se produce (Comprensión e interpretación textual)</p>	<p>Rechazo las situaciones de discriminación y exclusión social en el país; comprendo sus posibles causas y las consecuencias negativas para la sociedad. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias).</p>	<p>Mantengo una actitud analítica con relación al uso de productos tecnológicos analógicos y digitales contaminantes y su disposición final.</p>
<p>Argumento, en forma oral y escrita, acerca de temas y problemáticas que puedan ser objeto de intolerancia, segregación, señalamientos, etc. (Ética de la comunicación).</p> <p>Utilizo el diálogo y la argumentación para superar enfrentamientos y posiciones antagónicas (Ética de la comunicación).</p>	<p>Participo constructivamente en iniciativas o proyectos a favor de la no-violencia en el nivel local o global. (Convivencia en paz).</p>	<p>Construyo críticamente protocolos de seguridad y de uso ético de los productos tecnológicos para evitar diversos riesgos personales y de mi información en la red.</p>

Módulo	Lección	Grados	Ciencias Sociales
		6° y 7°	Participo en debates y discusiones: asumo una posición, la confronto, la defiendo y soy capaz de modificar mis posturas cuando reconozco mayor peso en los argumentos de otras personas. (Desarrollo compromisos personales y sociales)
	7.4 Diálogos constructivos	8° y 9°	-
		10° y 11°	-

Lenguaje	Competencias Ciudadanas	Tecnología e informática
<p>Reconozco que las variantes lingüísticas y culturales no impiden respetar al otro como interlocutor válido (Ética de la comunicación)</p>	<p>Contribuyo, de manera constructiva, a la convivencia en mi medio escolar y en mi comunidad (barrio o vereda). (Convivencia en paz).</p> <p>Identifico y rechazo las diversas formas de discriminación en mi medio escolar y en mi comunidad, y analizo críticamente las razones que pueden favorecer estas discriminaciones. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias)</p>	<p>Uso las tecnologías de la información y la comunicación, para procesar información, comunicar ideas creativamente, trabajar colaborativamente y generar representaciones de la realidad en múltiples formatos</p>
<p>Tengo en cuenta reglas sintácticas, semánticas y pragmáticas para la producción de un texto. (Producción textual)</p>	<p>Construyo relaciones pacíficas que contribuyen a la convivencia cotidiana en mi comunidad y municipio. (Convivencia en paz).</p> <p>Rechazo las situaciones de discriminación y exclusión social en el país; comprendo sus posibles causas y las consecuencias negativas para la sociedad. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias).</p>	<p>Tomo decisiones éticas sobre el uso y diseño de productos tecnológicos contemplando diversos puntos de vista e intereses relacionados con la percepción de los problemas y las soluciones tecnológicas.</p>
<p>Diseño un esquema de interpretación, teniendo en cuenta al tipo de texto, tema, interlocutor e intención comunicativa (Compresión e interpretación textual).</p> <p>Utilizo el diálogo y la argumentación para superar enfrentamientos y posiciones antagónicas (Ética de la comunicación).</p>	<p>Expreso rechazo ante toda forma de discriminación o exclusión social y hago uso de los mecanismos democráticos para la superación de la discriminación y el respeto a la diversidad. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias)</p>	<p>Participo en deliberaciones sobre las implicaciones del uso de las tecnologías digitales en la autogestión, la constitución de identidad propia, su impacto y relación con los sentimientos y las emociones de las personas.</p>

Módulo	Lección	Grados	Ciencias Sociales
		6° y 7°	<p>Asumo una posición crítica frente a situaciones de discriminación (etnia, género...) y propongo formas de cambiarlas. (Desarrollo compromisos personales y sociales)</p> <p>Participo en la construcción de normas para la convivencia en los grupos a los que pertenezco (familia, colegio, organización juvenil, equipos deportivos...). (Desarrollo compromisos personales y sociales)</p> <p>Comparto y acato las normas que ayudan a regular la convivencia en los grupos sociales a los que pertenezco. (Desarrollo compromisos personales y sociales)</p> <p>Tomo decisiones responsables frente al cuidado de mi cuerpo y de mis relaciones con los demás (drogas, relaciones sexuales...). (Desarrollo compromisos personales y sociales)</p>
	7.5 Derechos Humanos Digitales	8° y 9°	<p>Asumo una posición crítica frente a situaciones de discriminación y abuso por irrespeto a las posiciones ideológicas y propongo formas de cambiarlas. (Desarrollo compromisos personales y sociales).</p> <p>Reconozco que los derechos fundamentales de las personas están por encima de su género, su filiación política, religión, etnia... (Desarrollo compromisos personales y sociales).</p> <p>Participo en la construcción de normas para la convivencia en los grupos a los que pertenezco (familia, colegio, barrio...) y las acato. (Desarrollo compromisos personales y sociales).</p>
		10° y 11°	<p>Reconozco que los derechos fundamentales de las personas están por encima de su género, su filiación política, etnia, religión... (Desarrollo compromisos personales y sociales).</p>

Lenguaje	Competencias Ciudadanas	Tecnología e informática
<p>Reconozco que las variantes lingüísticas y culturales no impiden respetar al otro como interlocutor válido (Ética de la comunicación)</p>	<p>Contribuyo, de manera constructiva, a la convivencia en mi medio escolar y en mi comunidad (barrio o vereda). (Convivencia en paz).</p> <p>Identifico y rechazo las situaciones en las que se vulneran los derechos fundamentales y utilizo formas y mecanismos de participación democrática en mi medio escolar. (Participación y responsabilidad democrática)</p> <p>Identifico y rechazo las diversas formas de discriminación en mi medio escolar y en mi comunidad, y analizo críticamente las razones que pueden favorecer estas discriminaciones. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias)</p>	<p>Reconozco los derechos de las comunidades para acceder a bienes y servicios tecnológicos o informáticos (como, por ejemplo, los recursos energéticos e hídricos o la conectividad)</p>
<p>-</p>	<p>Construyo relaciones pacíficas que contribuyen a la convivencia cotidiana en mi comunidad y municipio. (Convivencia en paz).</p> <p>Rechazo las situaciones de discriminación y exclusión social en el país; comprendo sus posibles causas y las consecuencias negativas para la sociedad. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias).</p>	<p>Utilizo responsablemente productos tecnológicos analógicos y digitales, valorando su pertinencia, calidad y efectos potenciales sobre la salud, privacidad y seguridad personal y colectiva.</p>
<p>-</p>	<p>Conozco y sé usar los mecanismos constitucionales de participación que permiten expresar mis opiniones y participar en la toma de decisiones políticas tanto a nivel local como a nivel nacional. (Participación y responsabilidad democrática).</p> <p>Expreso rechazo ante toda forma de discriminación o exclusión social y hago uso de los mecanismos democráticos para la superación de la discriminación y el respeto a la diversidad. (Pluralidad, identidad y valoración de las diferencias).</p>	<p>Propongo acciones ético-políticas encaminadas a buscar soluciones sostenibles a problemas tecnológicos o informáticos, dentro un contexto participativo.</p>





**doble  
click**



**HOJAS  
DE TRABAJO**



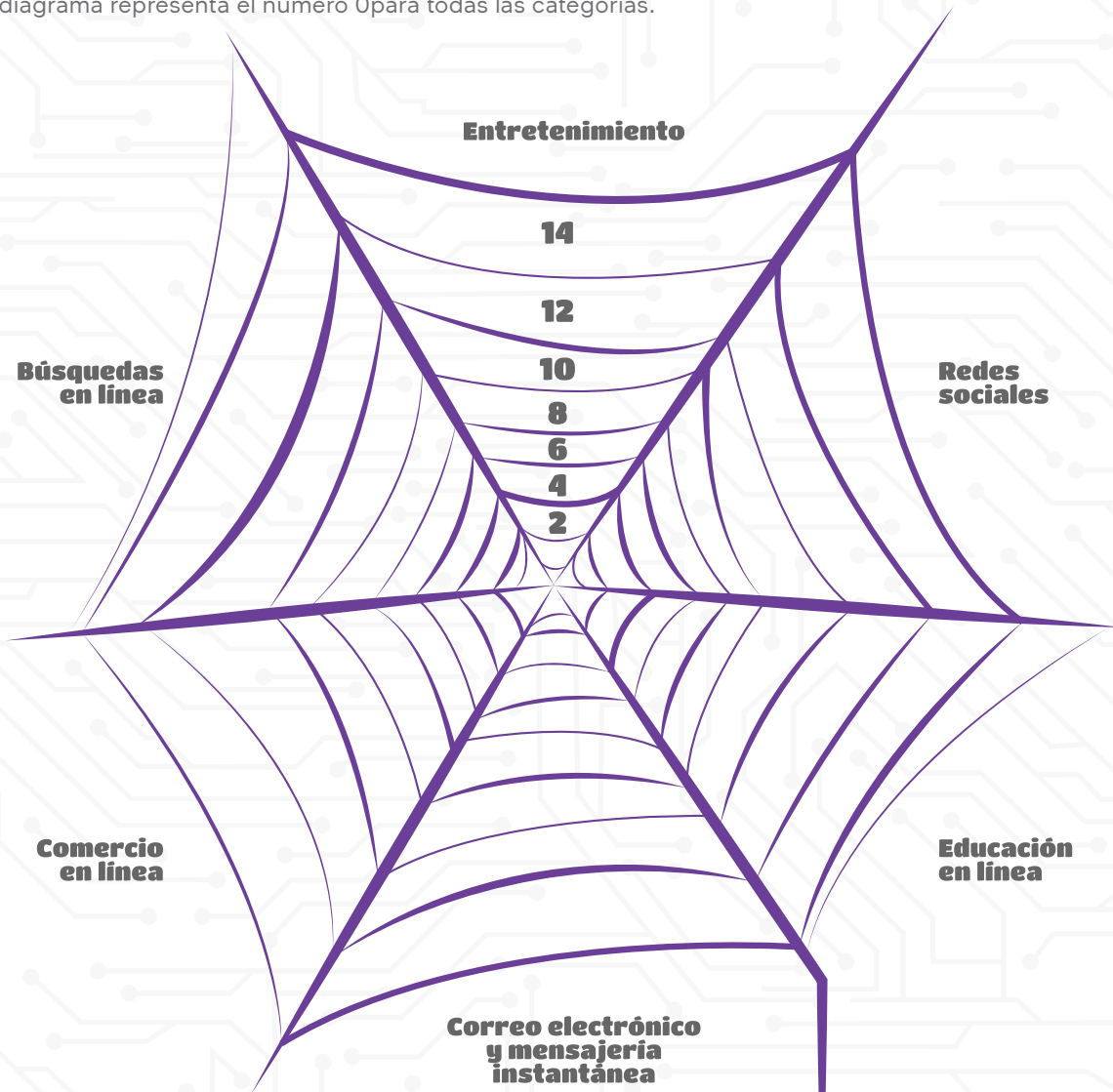
## Hoja de trabajo 1.2.1. Actividad principal - Mi tiempo en línea

A continuación encontrarás un diagrama de telaraña en el que podrás ubicar cuánto tiempo a la semana dedicas a realizar varias actividades en línea. Para poner tu información en el diagrama ten en cuenta las siguientes instrucciones:

**1. Piensa cómo es una semana típica tuya:** ¿Cuántas horas a la semana dedicas a actividades relacionadas a las siguientes categorías y qué actividades específicas realizas en cada una? Llena la siguiente tabla:

Categoría	¿Cuántas horas a la semana?	¿Qué actividades específicas realizas en ellas?
Comunicación y redes sociales		
Correo electrónico y mensajería instantánea (incluye WhatsApp, Discord, etc.)		
Búsquedas en línea		
Entretenimiento en línea		
Educación en línea		
¿Otros?		

**2. Ubica las horas que dedicas a cada actividad en el diagrama de telaraña.** Por ejemplo, si dedicas cuatro horas a la semana a hacer búsquedas en línea, dibuja un punto en el área de “Búsqueda en línea” a la altura del número 4. Haz lo mismo con cada una de las categorías. Si para alguna categoría no dedicas tiempo en absoluto durante la semana, dibuja un punto en el centro del diagrama. El centro del diagrama representa el número 0 para todas las categorías.



1. Una vez hayas puesto todos los puntos sobre el diagrama, dibuja una línea para unir todos los puntos entre ellos.

**2. Elige un Avatar:** piensa en una imagen sencilla que te represente y dibújla en cada uno de los seis espacios que aparecen a continuación. Esta imagen será tu Avatar. Una vez dibujados, recorta los cuadritos y tenlos a la mano. Usaremos estos avatares en un siguiente momento.



--	--	--	--	--	--

## **Hoja de trabajo 1.2.2.** **Para complementar - Ikigai: Encuentra tu propósito**

Ikigai es un concepto japonés que se refiere a tener un sentido de propósito y significado en la vida. La palabra “ikigai” se compone de “iki”, que significa “vida”, y “gai”, que se traduce como “valor” o “razón”. Ikigai se puede entender como la razón de ser, aquello que nos motiva y nos hace sentir en plenitud. Según la filosofía del ikigai, cada persona tiene un propósito único en la vida y encontrarlo implica descubrir la intersección de cuatro elementos principales:

- Lo que amas: se trata de identificar tus pasiones, aquello que disfrutas hacer y te llena de alegría.
- Lo que se te da bien: hace referencia a tus habilidades y talentos naturales, aquellas cosas en las que eres bueno/ y que te destacan.
- Lo que el mundo necesita: se refiere a lo que creemos que la sociedad necesita. Descubrir esto implica encontrar formas de utilizar tus habilidades y pasiones para hacer una diferencia positiva en el mundo.
- Por lo que te pueden pagar: este elemento se relaciona con encontrar una forma de convertir tus pasiones y habilidades en una fuente de sustento o una profesión que te permita vivir y cubrir tus necesidades económicas.

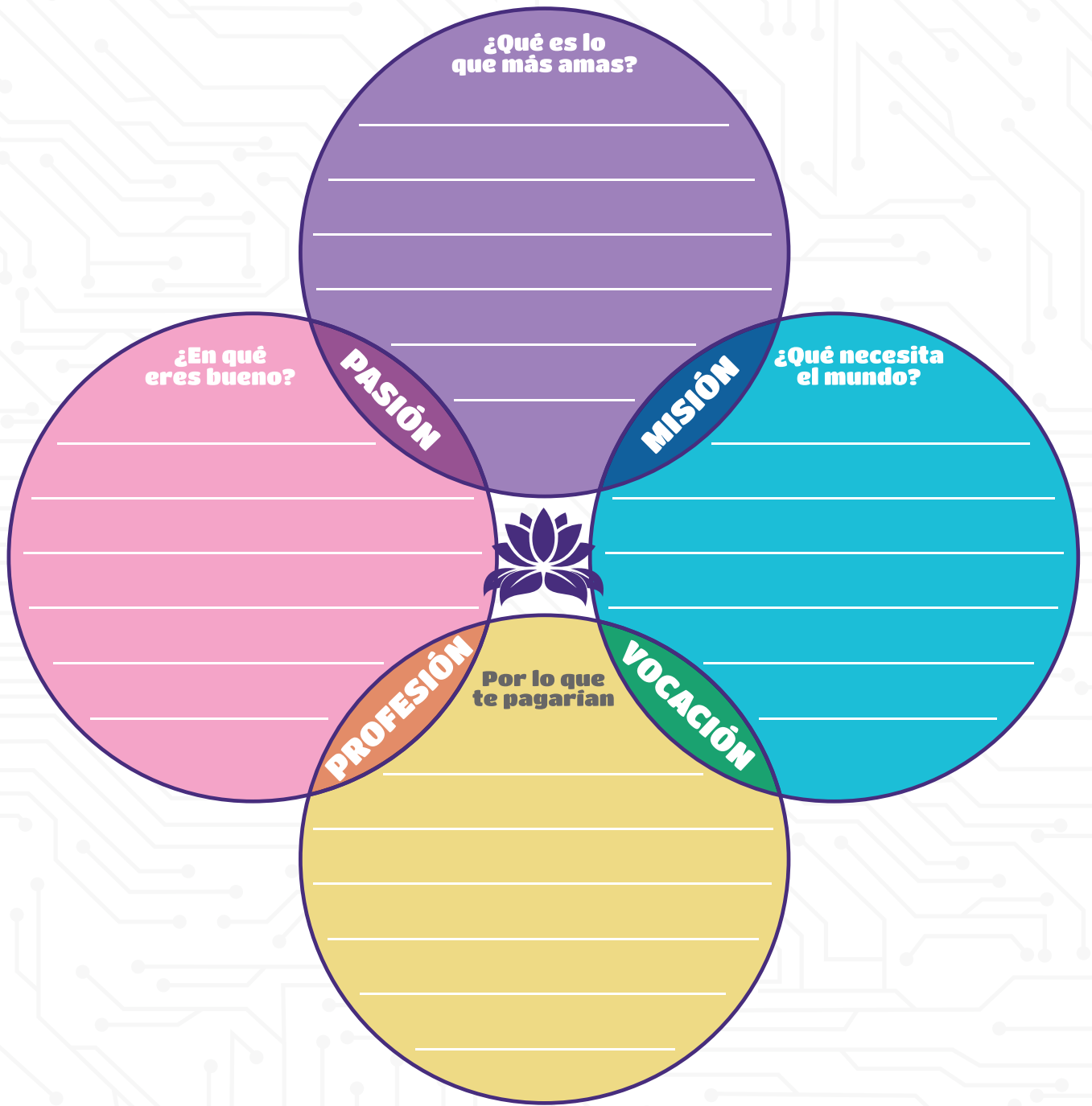
Cuando encuentras una actividad que reúne estas cuatro dimensiones se dice que has encontrado tu ikigai, ese punto de equilibrio donde se cruzan tus pasiones, habilidades, el impacto que puedes tener en el mundo y la oportunidad de sustentarte. En la cultura japonesa encontrar el Ikigai se considera un camino hacia la realización personal y la felicidad.

### **Encuentra tu Ikigai**

Siguiendo los pasos que te proponemos podrás encontrar tu Ikigai el cual te servirá de guía para que puedas tomar decisiones que te acerquen a cumplir tu propósito en la vida (o por lo menos uno de ellos). Usa estas preguntas para rellenar el diagrama de Ikigai que encuentras en esta hoja de trabajo.

- Comienza por lo que amas: piensa en todas las cosas que amas y que harías, así nadie te dijera que tienes que hacerlas. Piensa en por lo menos cinco cosas que ames hacer y escríbelas dentro del círculo “¿Qué es lo que más amas?”. Un ejemplo podría ser: “Amo cuidar a mis mascotas”
- Ahora piensa en las cosas en que eres bueno/a: comienza pensando en las cosas que identificas como habilidades que tienes; cosas que se te facilitan y en las que sueles sobresalir. Ahora trata de recordar cosas en las que otras personas dicen que eres bueno/a. Escribe por lo menos cinco cosas en el círculo llamado “¿En qué eres bueno/a”. Un ejemplo podría ser: “Soy bueno/a entrenando a mi perro para que haga trucos”.
- Sigue con las cosas que crees que el mundo necesita: sabiendo lo que amas y en lo que eres bueno/a, ahora piensa en todas esas cosas que podrías hacer para que el mundo sea un mejor lugar para vivir. Piensa cuáles podrían ser algunos servicios que pueden traer bienestar a tu comunidad, a la humanidad entera o al planeta. Escribe por lo menos cinco cosas en el círculo llamado “¿Qué necesita el mundo?” Un ejemplo podría ser: “El mundo necesita que las mascotas estén entrenadas para la casa y para ser buena compañía”.
- Ahora piensa en actividades que podrían traerte abundancia y sustento en caso de que las realizaras. Aquí es importante que no te limites. Hay miles de cosas que puedes hacer por tu familia, comunidad y hasta por el planeta. Escribe por lo menos cinco cosas en el círculo llamado “por lo que te pagarían”. Un ejemplo podría ser: “Crear una academia de entrenamiento para perros y gatos”.
- Ha llegado el momento de encontrar tu Ikigai. Medita sobre todo lo que escribiste en los cuatro círculos y redacta una frase que refleje lo que podría ser tu propósito de vida o Ikigai. Siguiendo el ejemplo que hemos dado, la frase podría ser: “Me encantan mis mascotas y soy muy bueno/a para cuidarlas y para entrenarlas. Creo que la gente necesita aprender a cuidar y entrenar a sus mascotas y mi propósito será crear la primera academia de entrenamiento de mascotas de mi comunidad”.

Recuerda que tus propósitos pueden cambiar a lo largo de tu vida. Lo importante es que tengas claro que hay algo que realmente te importa y que depende de ti comenzar a dar los pasos para que se convierta en realidad.



Escribe aquí tu propósito

## Hoja de trabajo 1.3.1. Actividad principal – ¿En el límite o cruza la línea?

En grupos, lean con atención los escenarios que aparecen a continuación y decidan si cada uno está EN EL LÍMITE o si **CRUZA LA LÍNEA**.

**EN EL LÍMITE.** Quiere decir que consideras que alguien está haciendo algo indebido, pero que realmente no le está haciendo daño a nadie o que esto es poco probable. Cuando ves que algo así ocurre, puedes intervenir de forma segura, apoyando a la persona afectada o haciéndole saber que eso que está haciendo está cerca de cruzar la línea.

**CRUZA LA LÍNEA.** Quiere decir que consideras que alguien está haciendo algo que va a ser dañino para sí mismo/a o para otra persona y que puede tener consecuencias graves. Por ejemplo, un escenario en el que alguien está violando la ley, automáticamente CRUZA LA LÍNEA. Cuando ves que algo así ocurre, puedes intervenir intentando apartar del peligro a la persona afectada, y recolectar la información necesaria que te sirva para denunciar este comportamiento ante una autoridad competente (tus padres, tus profesores o la policía, si es el caso).

### Escenario 1

María y Luís: María es artista y le encanta compartir sus obras de arte en sus redes sociales. Luís no se lleva bien con María y siempre hace comentarios despectivos sobre todas sus publicaciones. Un día María entra al salón de cómputo y se encuentra con la sesión de Luis abierta. Esto quiere decir que puede publicar lo que quiera desde la cuenta de Luís. María decide publicar comentarios despectivos e irrespetuosos sobre varias publicaciones de los amigos de Luís. Luego cambia la contraseña de Luís para que no pueda entrar a su cuenta.

Veredicto: \_\_\_\_\_

### Escenario 2

Andrea y Sara: Andrea está revisando algunas selfies que se tomó en una fiesta en la que estuvo el fin de semana. Encuentra una foto en la que cree que se ve muy bien. Lastimosamente, en la foto aparece Sara bastante despeinada y con la cara “poco favorecedora”. Andrea decide publicar la foto. Pocos minutos después, comienza a ver que varias personas están etiquetando a Sara en la foto y burlándose de ella. Sara ve la foto y piensa que le hubiera gustado que Andrea hubiera consultado con ella antes de publicar la foto.

Veredicto: \_\_\_\_\_

### Escenario 3

Juan y Tatiana: Juan tiene catorce años y conoció a Tatiana en una red social. Luego de varios meses de ser “amigos” Tatiana le manda a Juan una foto íntima y le pide una de vuelta. Sin pensarlo mucho, Juan le manda una foto íntima de vuelta. Pero resulta que Tatiana no existe. Tatiana era en realidad un hombre que comienza a amenazar a Juan diciéndole “si no me mandas más fotos te juro que publico la que tengo en todas tus redes”.

Veredicto: \_\_\_\_\_

### Escenario 4

Alejandro y el dinero fácil: Una mañana, Alejandro recibe por WhatsApp un mensaje que dice: “¡Gana dinero mirando videos que te gustan! Comparte este mensaje con todas las personas que quieren tener independencia económica. Haz click sobre el siguiente enlace para saber más: [http://dinerofacil/0\\_34#\\$\\$](http://dinerofacil/0_34#$$)”. Alejandro comparte el mensaje en sus redes y luego hace click sobre el enlace. Su teléfono se bloquea por unas horas.

Veredicto: \_\_\_\_\_

### Escenario 5

Alberto y los extranjeros: Alberto vive en una ciudad fronteriza y en las redes sociales suele encontrar publicaciones que hablan muy mal del país vecino y de los migrantes que están llegando desde allí. Un día mientras Alberto está revisando su feed, encuentra una publicación con el siguiente encabezado: “#espicha-una-cucaracha-challenge. Mañana a las 10am, busca a una cucaracha y aplástala. Por un país más limpio. Sin pensarlo mucho, Alberto le da “Like” a la publicación. Después sigue revisando su feed.

Veredicto: \_\_\_\_\_



### Hoja de trabajo 2.1.1. Actividad de inicio - Une las parejas

Une los cajones de la columna izquierda que son canales, medios de comunicación o productores(as) de información con las expresiones que le corresponden y están ubicadas en los botones de la derecha.

Medios de comunicación tradicionales ●	● Prensa, radio y televisión análoga
Canales de comunicación digital ●	● Redes sociales y web
Canales de comunicación inmersiva ●	● Influencers, periodistas, usuarias(os), streamers, gamers...
Productoras(es) de información ●	● Juegos en línea y realidad aumentada

### Actividad principal - Carrera de observación

Elige cuál de las siguientes descripciones corresponde a quién o qué produjo el contenido informativo.

**Generado con IA / Prensa digital / Streamer / Influencer / Usuario(a) de Redes Sociales / Jugador(a) en línea**

1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

## Hoja de trabajo 2.1.2. Actividad principal - Carrera de Observación

Recorte estas imágenes y ubíquelas en distintos lugares del salón para desarrollar el ejercicio propuesto en la actividad principal.



**LA YAYA DANGER**  
@DangerousYayos

- Quieres comprarte una vivienda con piscina?  
- No por Dios que asco no quiero

**EL MUNDO** Menu

**TENDENCIAS** - Las nuevas generaciones imponen un modelo de acceso a un hogar más flexible

**Los jóvenes se resisten a ser propietarios de una vivienda**



7:38 a. m. • 22 mar. 2023 • 10,8 M Reproducciones

5

**Confidencial**



**Silleteros representan a Colombia en festival mexicano**

Mar 16, 2023

Colombia será el país invita del festival de La Eterna Primavera, evento que se lleva a cabo en el estado de Morelos en Cuernavaca (México) con silleteros colombianos.

6

**Efecto Cocuyo**



**Estos presentadores no son personas reales, fueron creados con inteligencia artificial**

8 FEBRERO, 2023

En YouTube están apareciendo publicidades con desinformación sobre Venezuela. Los videos son narrados por personas que, si bien parecen reales, fueron creados con inteligencia artificial.

7

**RECOMMENDED CHANNELS**

- juansguarnizo 20.4K Just Chatting
- CrystalMolly 3.1K Just Chatting
- Ricoy 3.7K Rust
- AQUINO 4.5K ROBLOX
- AgustinUnaplay8 6.4K Dead by Daylight
- Falex 681 Grand Theft Auto V
- KaiCenat 55K Just Chatting
- Didiwinxx 2.1K Fall Guys
- LLA 2.9K League of Legends
- Foolish\_Gamers 7.9K Minecraft

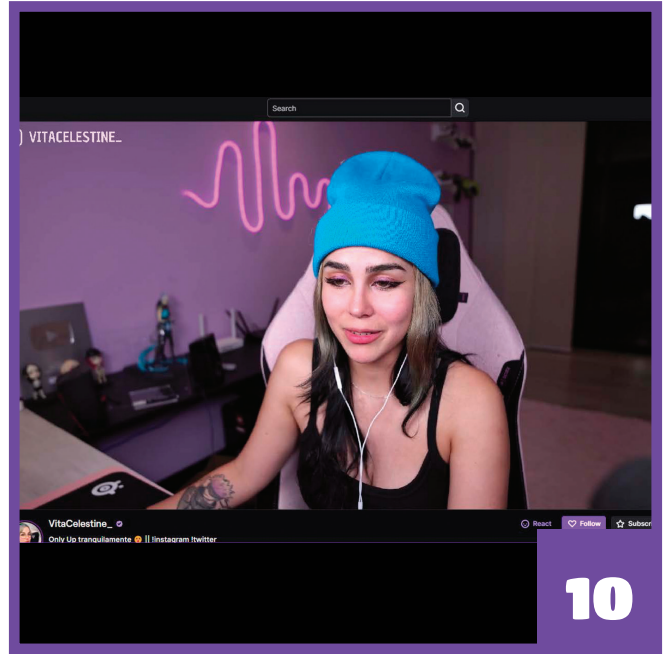
**ROIER VIEWERS ALSO WATCH**

- AgenteMaxo 3.7K Minecraft
- Cellbit 33.9K Minecraft
- Forever 13.9K Minecraft

Show More








3 days ago









8



## Actividad principal - Carrera de observación

Identifica cuáles de las siguientes publicaciones son hechos y cuáles opiniones. Escribe tu respuesta frente a cada oración y justifica tu elección.

#	Publicación	¿Hecho u opinión?	¿Por qué?
1	 No [redacted] @r [redacted] ... Hay que evitar todo lo nuevo.		
2	 [redacted] ... Ojo, Transmilenio está colapsado a la altura del portal de Las Américas. Varias personas están protestando por el proyecto que busca demoler algunas viviendas en Villa Esmeralda, en la localidad de Bosa.		
3	 Cada vez hay más propuestas de materiales de construcción ecológicos, como ladrillos hechos a base de colillas de cigarrillos o, en este caso, de plástico reciclado.		
4	 <b>El Espectador Opinión</b> @EEopinión ... «Nuestra película» es un aporte fundamental para despertar la conciencia de los colombianos sobre la tragedia del país": Leopoldo Villar		
5	 [redacted] @J [redacted] ... El ESTUPIDO, siempre pide las "Fuentes" de la información, y para el ESTUPIDO la Televisión y los medios son la fuente confiable. El INTELIGENTE apaga la Televisión y piensa por si mismo. APAGA LA TELEVISION.		
6	 [redacted] ...  El ejército de Colombia cesa la búsqueda de Wilson, el perro que ayudó a rescatar a los niños en la selva  El general Pedro Sánchez anuncia que es "improbable" que puedan encontrar al animal		

#	Publicación	¿Hecho u opinión?	¿Por qué?
7	 <p>  (in)  07/28/2023 9:37 AM            Mirad en Italia            La ultraderecha está sacando el país a delante.         </p>		
8	 <p>  En términos de muertes   Today at 11:55 AM            Bueno, no podemos saber empíricamente los efectos del vape a largo plazo porque igual todos los que lo fuman son bien jóvenes porque es un producto nuevo            Y normalmente los que consumen vape se pasan al cigarro igual así que X            Por eso no podemos saber si el que el Vape causa menos muertes se debe que a es consumido muchísimo menos tiempo, porque todavía no hay casos de gente que lleve años consumiendo vape y así         </p>		
9	 <p>  estaba aburrido y quise hacer algo de anatomía pr    07/18/2023 7:11 PM            Una personas nacen con más talento qué otras, esta muy bien hecho alch         </p>		
10	 <p>  07/24/2023 12:19 PM            Si hay un país donde debe funcionar la dolarización es ARGENTINA.            Tenemos todas las condiciones.            Funciono en Ecuador, mira sí no va a funcionar en Arg.         </p>		





## Hoja de trabajo 2.2.2. Para complementar - ¿Hechos u opinión? Edición géneros periodísticos

Señala cuáles de los siguientes ejemplos corresponden a contenidos basados en hechos, y cuáles están basados en opiniones.

<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <span style="font-size: 0.8em;">COLOMBIA CHECK</span> <span style="font-size: 0.8em;">#comunicación</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: 0.8em; border: 1px solid #ccc; padding: 2px;"> <span>CHEQUES</span> <span>EXPLICADORES</span> <span>ESPECIALES</span> <span>PROYECTO MIGRACIÓN VENEZOLANA</span> <span>MEMORIAS DEL CONFLICTO</span> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <div style="margin-bottom: 10px;"> <p style="font-size: 0.8em;">Viernes, 07 Julio 2023</p> <h3 style="color: red; margin: 0;">Falso, no hubo ninguna explosión en el Parlamento Europeo en Estrasburgo</h3> <p style="font-size: 0.8em; color: red;">Por Mónica Ospino Orozco</p> <p style="font-size: 0.8em;">En redes sociales se viralizó un video en el que se observa una supuesta explosión en la sede del legislativo europeo que se habría producido en medio de las protestas de la última semana en Francia. Verificamos que es falso.</p> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start;"> <div style="width: 45%;"> <p style="font-size: 0.8em; color: red; margin: 0;">Artículos relacionados</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px; font-size: 0.7em; margin-bottom: 5px;">  <p style="font-size: 0.7em; margin: 0;">Petro pidió a la UE suspender acuerdo con Colombia en 2020, no en 2023</p> </div> </div> <div style="width: 50%; font-size: 0.8em;"> <p style="margin: 0;">¿Hecho u opinión?</p> <hr style="border: 0.5px solid #ccc;"/> </div> </div>	<p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">¿Hecho u opinión?</p> <hr style="border: 0.5px solid #ccc;"/> <p style="font-size: 0.8em; margin: 10px 0 0 0;">¿Por qué?</p>
<h2 style="margin: 0;">Confirmado: Este es el técnico con el que Nacional iniciará la Liga Betplay-2 y se podría quedar mucho tiempo</h2> <p style="font-size: 0.8em; margin: 10px 0 0 0;">El equipo verde tomó una decisión con respecto al inicio del torneo, el domingo ante Once Caldas. Esto es lo que gusta del técnico brasileño.</p>	<p style="font-size: 0.8em; margin: 0;">¿Hecho u opinión?</p> <hr style="border: 0.5px solid #ccc;"/> <p style="font-size: 0.8em; margin: 10px 0 0 0;">¿Por qué?</p>

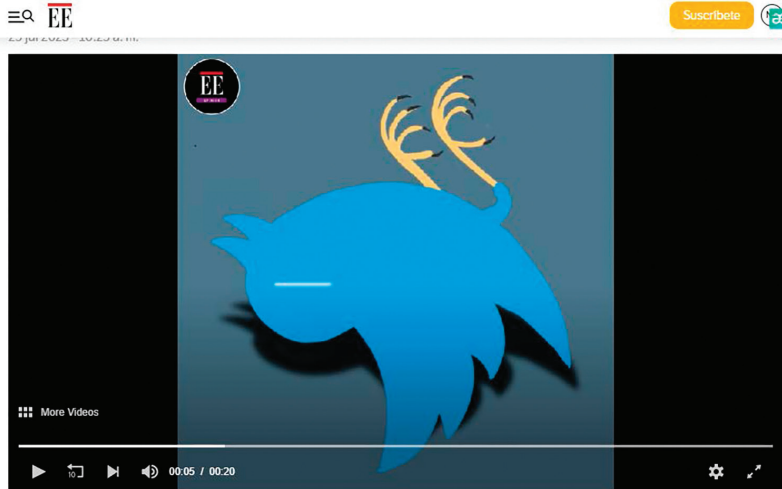


La semana que viene habrá un importante encuentro de ministros, presidentes, organizaciones indígenas, sociedad civil organizada y cooperantes de los países amazónicos en la ciudad de Leticia. Será un encuentro donde se pondrán las apuestas para llevar a la reunión de la OTCA en agosto, en Belém do Pará, Brasil. Pero, lo más significativo es un esfuerzo dentro de las diferencias de orientación política de cada país, para generar consensos frente a la discusión internacional de la financiación climática, así como las acciones conjuntas que se pueden generar entre países para la protección del bioma, su desarrollo económico sostenible y su gobernanza.

COMPARTIR    

¿Hecho u opinión?

¿Por qué?



Réquiem






 Guardar


 Mheo

¿Hecho u opinión?

¿Por qué?



### Hoja de trabajo 3.1.1.

#### Actividad principal - Árbol de las perspectivas y opiniones

Escribe libremente tu opinión sobre el tema debatido en clase en la parte de las hojas del árbol. Después narra tu contexto, experiencias personales y perspectivas en las raíces del árbol.

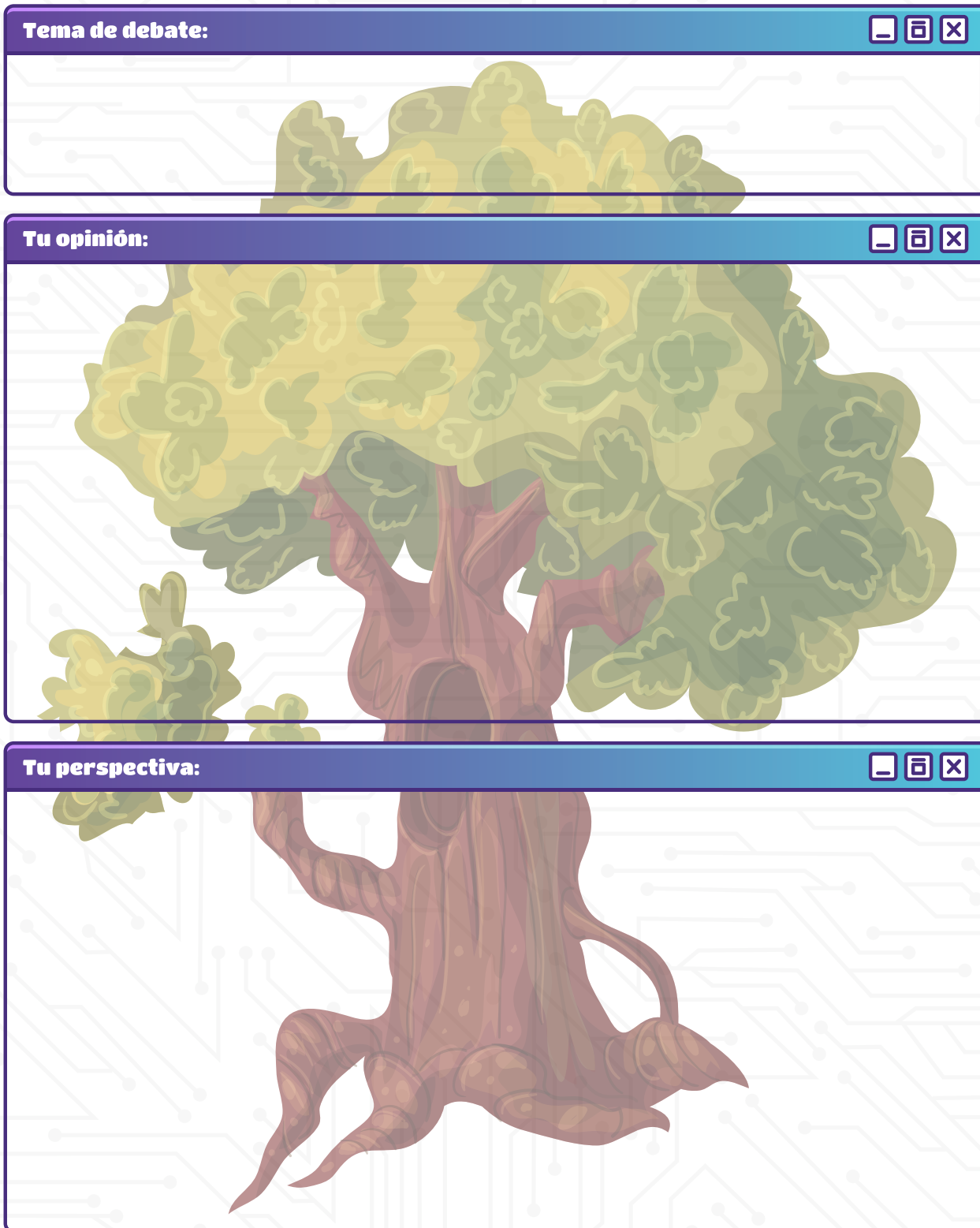
**Tema de debate:**



**Tu opinión:**



**Tu perspectiva:**



### Hoja de trabajo 3.2.1. Para terminar - Arrastra y suelta: intenciones de las publicaciones

Marca con una X según corresponda la intención de contenido a propaganda, publicidad o creación de tendencia.

#	Contenido	Propaganda	Publicidad	Tendencia
1	 <p>Luis Betancurt 2d · 🌐</p> <p>Colombianos, lo que esta señora manifiesta no es más que los tales médicos Cubanos que han sido un fracaso en la parte médica a parte vienen consigo los tales sujetos del G-2 que son la Inteligencia cubana y a que vienen a conformar colectivos y hacer el transbordo ideológico, igual lo que ocurrió en Venezuela y</p>			
2	 <p>Suscríbete <a href="#">aquí</a> a EL TIEMPO Impreso</p> <p>Paga 12 meses Recibe 14 meses de suscripción</p> <p>Incluye eltiempo.com - ILLIMITADO + Club EL TIEMPO Vivamos</p> <p>Llama ya: Bogotá 426 6000 - Nacional 01 8000 110 990</p>			
3	 <p>Juntos haremos historia</p> <p>ANDRÉS MANUEL LÓPEZ OBRADOR PRESIDENTE</p> <p><b>AMLO 2018</b></p> <p>morena</p> <p>La esperanza de México</p> <p>lopezobrador.org.mx @lopezobrador</p>			
4	<p><b>Info EIMariana!</b> @infoEIMariana · 3 jul. ...</p> <p>Hola mis niños, para celebrar los próximos 8M de Valdo en Twitch vamos a usar el <a href="#">#EIMariana8Millones</a> 🤗🤗</p> <p>Hello my children, to celebrate the next 8M of Valdo on Twitch we are going to use the <a href="#">#EIMariana8Millones</a> 🤗🤗 <a href="#">twitter.com/Jen_Onedi/stat...</a></p>			
5	 <p>RESPETEMOS A LAS MUJERES</p>			
6	<p><b>Vamos TEAM INFIERNO</b> tenemos la oportunidad ni modo <b>a usar a</b> apoyar a Barbie poncho y Sergio(bueno emilio salva al tata ) pero es la oportunidad no la dejemos sino <b>el irá a</b> la final y eso no <a href="#">#FueraJorge</a> <a href="#">#LaCasaDeLosFamososMx</a></p>			

### Hoja de trabajo 4.1.1. Sesgos cognitivos en nuestras vidas cotidianas

Recorta estas situaciones, dóblalas y deposítalas en una bolsa. Entrega un conjunto de situaciones a cada grupo de trabajo.

**Situación 1:** Imagina que te has unido a un club de lectura. En la última reunión todos hablaron maravillas de un libro que tú no disfrutaste mucho. Sin embargo, empiezas a pensar que tal vez te equivocaste y empiezas a ver el libro de manera más positiva.

**Situación 2:** Recibes una oferta para unirse a un nuevo club de ajedrez en la escuela. A pesar de no sentir un interés particular hacia el ajedrez, decides unirse solo porque tu docente favorito/a está a cargo del club.

**Situación 3:** Tienes muchos deseos de comprar un par de tenis, o zapatillas, que viste el fin de semana pasado en una tienda deportiva. ¡Ahora sólo ves personas usando esas zapatillas en todas partes!

**Situación 4:** ¡Hoy es día cultural en tu colegio! Hay varias actividades preparadas por tus profes para que explores tus habilidades artísticas. Observas que hay varias opciones para escoger: música, danza, pintura, teatro... Decides inmediatamente inscribirte en música, pues es tu hobby favorito.

**Situación 5:** Estás en un debate en clase. Tu equipo está perdiendo, pero sigues apoyando tus argumentos con más fervor, ignorando incluso los hechos sólidos presentados por el equipo contrario.

**Situación 6:** Tu docente de ciencias, a quien admiras mucho, dice que Plutón debería seguir siendo considerado un planeta; tú estás de acuerdo a pesar de que la mayoría de los astrónomos han decidido lo contrario.

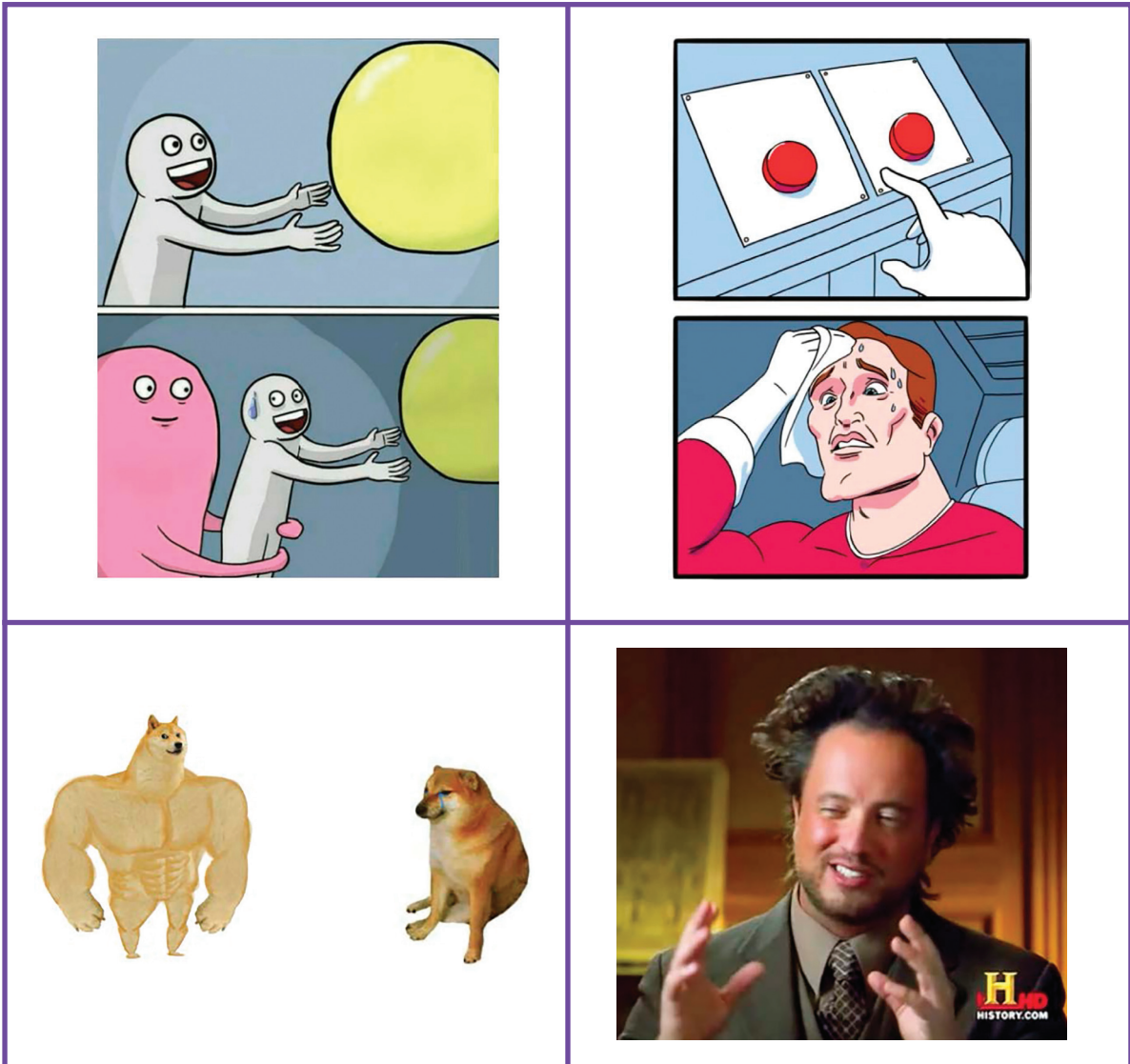
## Hoja de trabajo 4.2.1. Radiografía de viralidad

Entregue una copia de esta hoja de trabajo a sus estudiantes para desarrollarla en grupos.

Sección 1 - Las tendencias	
Describe la publicación: ¿es un video, una imagen, un audio? ¿Qué es lo que dice?	
¿Quién es la fuente de esa información? (una persona, una organización, etc.)	
¿Qué tipo de creador de contenido es? (periodista, streamer, influenciador/a, etc.)	
¿Qué tipo de información, o contenido, es? (basada en hechos,, entretenimiento, opinión...)	
¿En cuál red social, o página web la encontraste?	
Sección 2 - Las emociones	
¿Qué emoción/es te hace sentir? ¿Es (o son) agradable/s o desagradable(s)?	
¿Crees que esta/s emoción/es podrían haber contribuido a que ese contenido se volviera viral? ¿Por qué sí o por qué no?	
¿Crees que los sesgos cognitivos (lección 4.1.) tienen algo que ver con que este contenido se haya viralizado?	

### Hoja de trabajo 4.2.2. Meme creación

Tome copias o recorte estas plantillas para que sus estudiantes creen memes sobre la viralidad de la información y las emociones.






### Hoja de trabajo 4.3.1. ¡Crea tu propia red social!

Imagina que tienes la oportunidad de crear tu propia red social. Para ello, debes tomar algunas decisiones: un nombre, un logo, y programar un algoritmo para que sepa qué información mostrar a tus usuarios. Las respuestas que registres acá serán las que usen los productores para crearla. ¡Buena suerte!

<p>¿Qué nombre le pondrías a tu red social?</p>	<p>¿Cómo sería el logo de tu red social? (¡Usa tu creatividad y dotes artísticos!)</p>	
<p>¿Qué haría diferente a tu red social de las que ya existen?</p>		
<p>Debes darle una instrucción al algoritmo de tu red social para que sepa qué información debe priorizar para mostrar a tus usuarios/as. Para eso, debes enumerar las siguientes opciones, dependiendo de lo que sea <b>más importante (1) a lo menos importante (5)</b>.</p>		#
<p><b>“Enganche”:</b> tu algoritmo mostrará contenido que sea viral. Que tenga el mayor número de ♥, “likes” o “me gusta”, visualizaciones y comentarios.</p>		
<p><b>Fecha de publicación:</b> tu algoritmo mostrará sólo la información más reciente.</p>		
<p><b>Veracidad:</b> tu algoritmo mostrará información de fuentes confiables o que ya esté verificada como verdadera.</p>		
<p><b>Seguridad:</b> tu algoritmo no mostrará contenidos ofensivos, agresivos o violentos.</p>		
<p><b>Patrocinio:</b> tu algoritmo mostrará contenidos que hayan sido pagados para ser promocionados.</p>		
<p>¿Puedes explicar por qué decidiste este orden de factores a la hora de determinar qué tipo de contenido debería priorizar el algoritmo de tu red social?</p>		


## Hoja de Trabajo 5.1.1.

### Para empezar - Desenmascarados

 Camilo Hurtado




Un pastor hondureño profetiza una maldición para el país por el concierto de Bad Bunny  
[www.playgroundweb.com](http://www.playgroundweb.com)

 Roberto López




Una historia de humildad y perdon: Nelson Mandela invitó a comer en su mesa a un guardia que lo torturó y humilló cuando estuvo en la cárcel.

 Pablo Rodríguez




En Mississippi, acusan a padre e hijo blancos de atacar a conductor afro de FedEx  
[laopinion.com](http://laopinion.com)

 Luisa Hidalgo




¡Una tienda adivinó que una adolescente estaba embarazada antes que la familia de la adolescente!  
[Instagram](https://www.instagram.com)

 Juliana Vélez



Ciclistas pedalearon durante 6 días para crear dinosaurio de 1.025 Kms de largo.

 Antonio Trujillo



¡En Ecuador y Perú utilizan al Cuy para diagnosticar enfermedades!  
[lahora.com.ec](http://lahora.com.ec)



## **Hoja de Trabajo 5.1.2.**

### **Actividad principal – Contaminación de la información**

Teniendo en cuenta la lectura o el video “Contaminación de la información”, responde a las siguientes preguntas:

¿Algo de lo que se dice en el video te llamó la atención? ¿Qué?

¿A qué se refiere este video cuando dice que “lo que tenemos es un ambiente de información que está contaminado”? ¿Sientes que es así?

En tu experiencia, ¿es fácil o difícil identificar información confiable en internet? ¿Por qué?

¿Qué haces cuando ves información que no sabes si es verdad o mentira?

¿Qué estrategias recomienda el video para ser parte de la solución y no parte del problema?

¿Se te ocurre alguna otra estrategia adicional? ¿Cuál?

### Hoja de trabajo 5.1.3. Para terminar – Lectura vertical vs. lectura lateral

Lee las siguientes características de la lectura vertical y de la lectura lateral:

#### Lectura vertical

Estos son algunos ejemplos de estrategias de lectura vertical que las personas utilizan para definir si una información es confiable. ¿Cuántas de estas crees que son efectivas?

- Leer la sección de “Quiénes somos” de un sitio web.
- Buscar faltas de ortografía.
- Analizar si el sitio “se ve profesional” o si tiene muchos anuncios publicitarios.
- Revisar la URL para ver si es .com, .org, .co, .net, entre otras.
- Leer una historia atentamente para ver si suena realista o posible.

#### Lectura lateral

Estos son algunos ejemplos de estrategias de lectura lateral que utilizan las personas, especialmente las verificadoras de información profesionales, para definir si la información es confiable o no. ¿Crees que estas técnicas son efectivas?

- Usar Wikipedia o ChatGPT para averiguar más información sobre la reputación de la fuente.
- Verificar si la historia o afirmación ha sido reportada por fuentes o medios de comunicación reconocidos y confiables.
- Usar la web para rastrear información, citas o imágenes hasta llegar a la fuente original.

#### Con esta información, pregúntate:

¿Cuáles son los puntos débiles de cada estrategia de lectura?

¿Cuáles son los puntos fuertes de cada estrategia de lectura?

¿De qué manera podrían complementarse ambas estrategias?

## Hoja de Trabajo 5.2.1.

### Actividad principal - Contaminación de la información

Para desarrollar este ejercicio es necesario tener conexión a internet, de este modo podrás realizar la verificación rápida utilizando Wikipedia para buscar datos sobre estas fuentes de información y determinar si son o no confiables y por qué.

#### Ejemplo: La Vanguardia

En esta historia, que se encuentra en una página de noticias llamada “La Vanguardia”, se afirma que un falso cantante de Kpop fue detenido por estafar a una mujer por €335.000. Antes de leer la noticia, verifica si esta es una fuente de información confiable o no.

Accede en [bit.ly/48dQC36](https://bit.ly/48dQC36)

¿Crees que *La Vanguardia* es una fuente confiable de información? Justifica tu respuesta.

#### Ejemplo: La Sexta

La siguiente historia se encuentra en una página llamada “La Sexta”, en ella se afirma que durante la pandemia el entonces primer ministro británico, Boris Johnson, realizó una fiesta en su lugar de trabajo. Verifica esta fuente antes de analizar la noticia.

Accede en [bit.ly/3EHZyA4](https://bit.ly/3EHZyA4)

¿Crees que *La Sexta* es una fuente confiable de información? Justifica tu respuesta.

#### Ejemplo: Actualidad Panamericana

La historia de esta página, llamada “Actualidad Panamericana”, habla sobre el estado de las “gallinas felices” en Colombia, afirmando que se cumplen altos estándares para garantizar unas óptimas condiciones de manutención. ¿Esta fuente es verificable?

Accede en [bit.ly/48q0HKy](https://bit.ly/48q0HKy)

¿Crees que *Actualidad Panamericana* es una fuente confiable de información? Justifica tu respuesta.

#### Ejemplo: El Mundo Today

Esta página llamada “El Mundo Today” presenta la historia de una familia que canceló sus vacaciones porque en la zona no tienen acceso a internet, lo que les impediría ver sus series favoritas. Haz una verificación de esta fuente antes de leer la noticia.

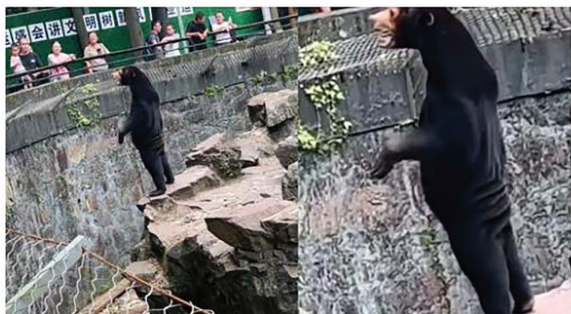
Accede en <https://bit.ly/3ZeshWU>

¿Crees que *El Mundo Today* es una fuente confiable de información? Justifica tu respuesta.

## Hoja de trabajo 5.3.1.

### Actividad principal - Verifica la afirmación

Aplica la técnica de verificación de afirmaciones con palabras clave en tu buscador favorito para determinar si estas piezas de información son verdaderas o falsas.



ES.GIZMODO.COM

**El zoo de Hangzhou se defiende de las críticas: nuestro oso es real, no un hombre disfrazado**

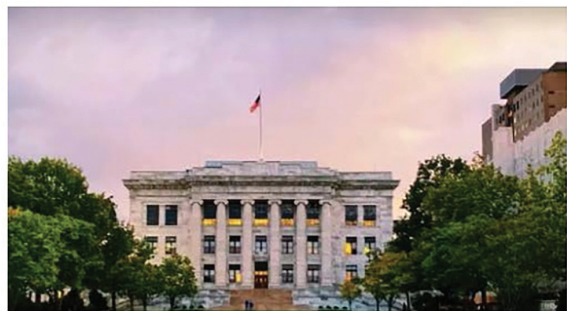
**¿Esta afirmación es... ?**

- Verificable
- No verificable

**Al aplicar la técnica encuentras que esta afirmación es:**

- Verdadera
- Falsa
- Cuestionable - No es claro

**Explica tu razonamiento:**



LANACION.COM.AR

**Tres científicos de Harvard vaticinaron cuándo será el fin del mundo: "Debemos tomar el control de nuestro destino"**

**¿Esta afirmación es... ?**

- Verificable
- No verificable

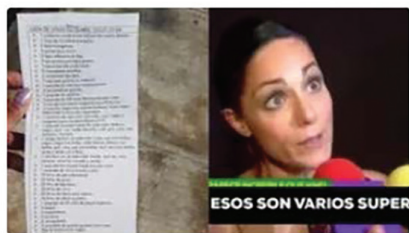
**Al aplicar la técnica encuentras que esta afirmación es:**

- Verdadera
- Falsa
- Cuestionable - No es claro

**Explica tu razonamiento:**

**¡20 litros de Fabuloso y 5 kilos de bolsas! La lista de útiles escolares que indignó y se volvió viral**

Los internautas reaccionaron sorprendidos a las exageradas peticiones de la institución



**¿Esta afirmación es... ?**

- Verificable
- No verificable

**Al aplicar la técnica encuentras que esta afirmación es:**

- Verdadera
- Falsa
- Cuestionable - No es claro

**Explica tu razonamiento:**

## Hoja de trabajo 5.4.1.

### Para empezar - Reporta lo reportado (Ejemplos)

Entregue a cada grupo de trabajo una de las siguientes noticias:



#### La increíble travesía de los nigerianos que pasaron 14 días escondidos en la pala del timón de un barco hasta llegar a Brasil (y cuya asombrosa foto le dio la vuelta al mundo)

Los cuatro polizones pensaban que el barco se dirigía a Europa, pero no tenían idea que su destino era Brasil ni que el viaje oceánico de dos semanas casi les cuesta la vida.

13 agosto 2023

Fuente: BBC Mundo

CIENCIA | REINO UNIDO

### Hombre mordido por gato contrae infección bacteriana inédita

Un hombre en el Reino Unido de 48 años mordido por un gato callejero acabó contrayendo una infección de tejidos blandos causada por una bacteria que hasta la fecha nunca había sido descrita, según ha revelado un nuevo estudio.

Fuente: DW

### La Kings League de Piqué llegará en enero de 2024 a América, con sede en Ciudad de México

La competición de 'streamers' creada por el exfutbolista del FC Barcelona y el 'youtuber' Ibai Llanos lleva el éxito cosechado en España al continente americano, donde cuenta a Estados Unidos, pero no a Brasil

Fuente: El País



#### Messi se prepara para un nuevo partido junto a Jordi Alba, su viejo compañero y nueva adquisición del Inter Miami

Messi se se prepara para el partido del Inter Miami contra Orlando City este miércoles a las 8 de la noche. El equipo anunció la adquisición del jugador español Jordi Alba, como su nuevo defensor. Alba jugó con el Barcelona en el pasado, junto a Lionel Messi y Sergio Busquets.

Fuente: Univision



#### Enseña lo que se ha encontrado en mitad del mar: tiene mucha tela

La naturaleza está en peligro.

El usuario de TikTok [@navegandoconmua](#) ha publicado un vídeo enseñando lo que se ha encontrado en mitad del mar mientras montaban en motos de agua.

"Que sí, que sí, que esto es un sofá. Enséñalo para TikTok", ha dicho mientras intentaba darle la vuelta al mueble "de piel" para grabarlo.

Según ha deducido el joven, "debe de ser de algún yate". Han intentado llevárselo, pero no podían subirlo y se ha vuelto a quedar varado en el agua.

Fuente: HuffPost

## Hoja de trabajo 5.4.2. Reporta lo reportado

Usa esta hoja de trabajo con tu grupo para re-reportar la noticia.

Para identificar a qué grupo pertenece esta noticia, escribe el nombre de uno de sus integrantes acá:

### Reporte No. 1.

Escriban acá una versión resumida de la noticia que les fue entregada.

Ahora, pasen esta hoja a otro grupo de trabajo.

### Reporte No. 2.

Escriban acá una versión resumida de la noticia que leen en el primer recuadro de esta hoja.

Ahora, pasen esta hoja a otro grupo de trabajo.

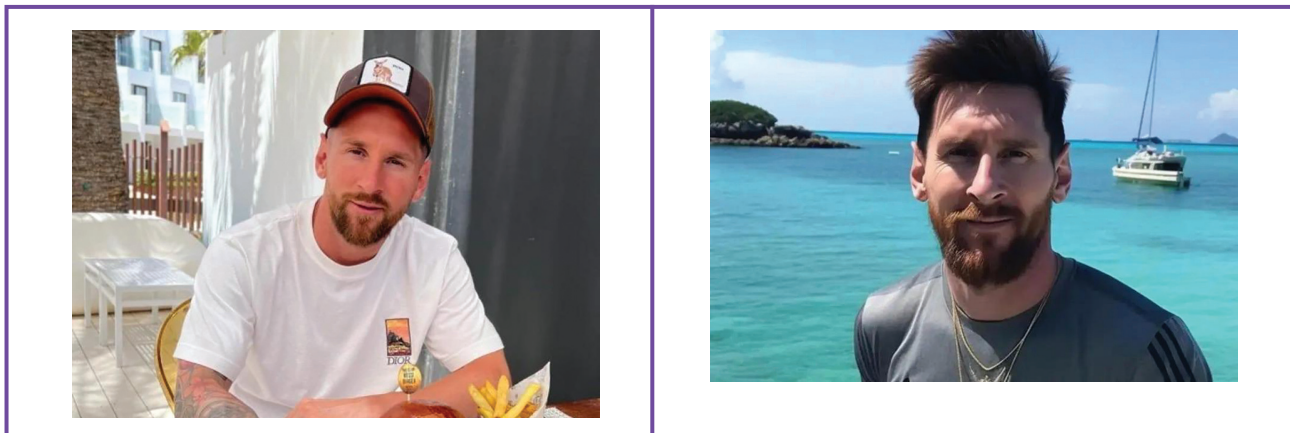
### Reporte No. 3.

Escriban acá una versión resumida de lo que leen en el segundo recuadro de esta hoja.

Ahora, pasen esta hoja al compañero/a cuyo nombre aparece al principio de esta hoja.

### Hoja de trabajo 6.1.1. ¿Quién es real?

En plenaria, hagan una votación sobre cuál de las dos imágenes que aparecen a continuación creen que es el verdadero Lionel Messi.



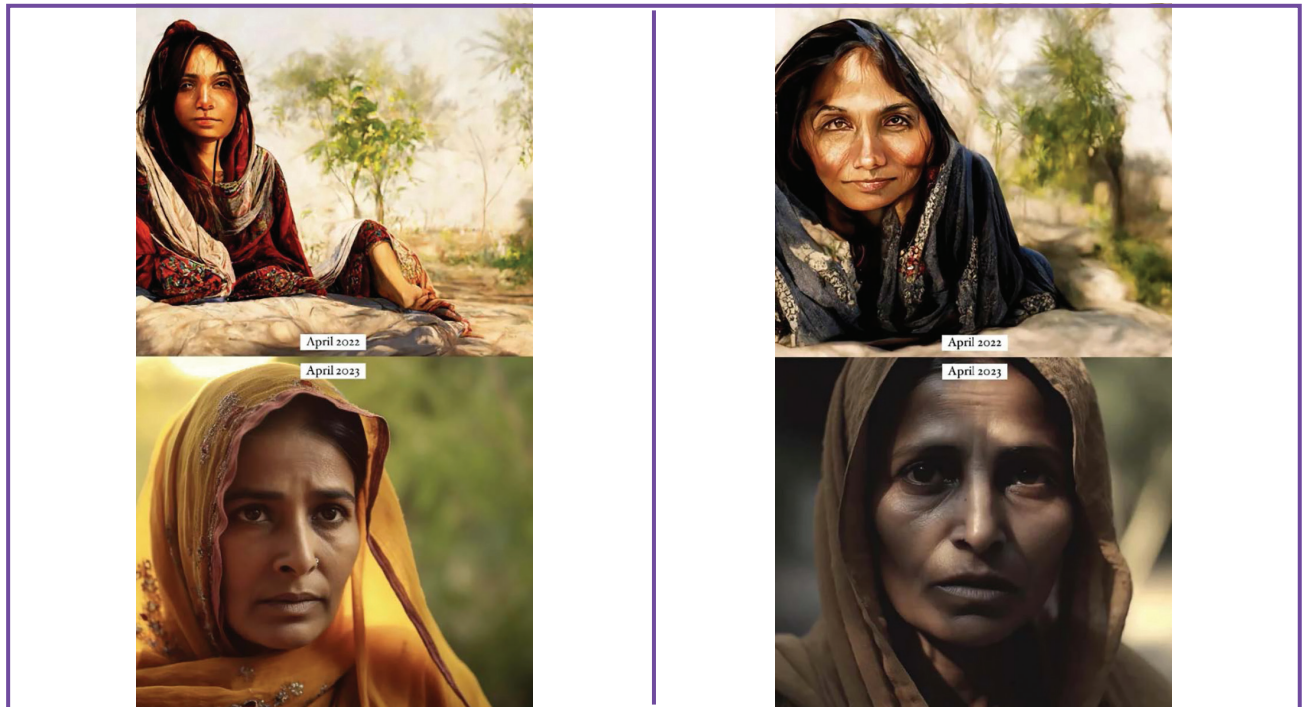
### Hoja de trabajo 6.1.2. ¿Quién es real?

Determina cuáles de las siguientes imágenes son reales y cuáles no. Elabora una lista de los elementos que pueden servir para diferenciar las imágenes reales de las artificiales.

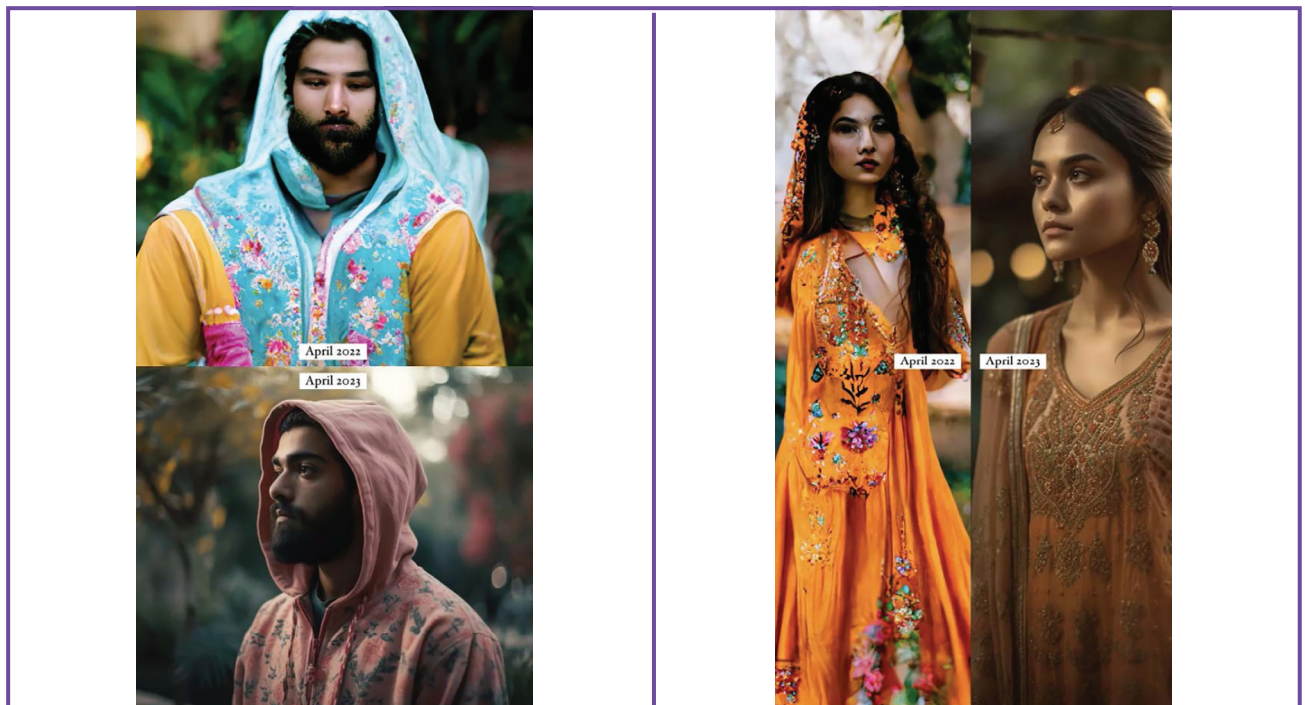


### Hoja de trabajo 6.1.3. – Hoja de respuestas – ¿Quién es real?

Las siguientes imágenes se compartieron en la aplicación [Reddit](#). Allí se describe que estas fueron creadas por la aplicación Midjourney, que usa I.A.G. Las instrucciones que se le dieron a esta IA para crear las imágenes fueron las mismas para todos los casos, pero con un año de diferencia entre la primera versión y la última. Las instrucciones fueron: “Mujer pakistani, seria, de 35 años, mirando a la cámara. El escenario es un pueblo. Foto realista, iluminación natural, luz solar --ar 16:9”. Aquí te mostramos el comparativo:



El siguiente grupo de imágenes generadas por la misma I.A.G. Midjourney, también utilizó la misma instrucción para su primera versión y la última, con un año de diferencia. La descripción en Reddit es la siguiente: “Primer plano de una película dramática, un joven pakistani lleva una sudadera con capucha y bordados phulkari. El escenario es un jardín con iluminación volumétrica y gradación de colores cálidos. La escena está rodada con un objetivo Cooke S4 de 32 mm. --ar 16:9”.





## Hoja de trabajo 6.2.1.

### Crucigrama - Inteligencia Artificial

Lee las pistas para completar el crucigrama. Usa como guía el mini podcast que acabas de escuchar.  
Consejo: busca las pistas más fáciles y luego avanza hacia las más difíciles para completar las palabras cruzadas de manera satisfactoria.

Horizontales	Verticales
3. Programa informático basado en la inteligencia artificial con capacidad de simular una conversación con un o una usuaria.	1. Contenido falso generado por inteligencia artificial.
4. Capacidad de resolver problemas, aprender, razonar o crear. Pueden ser naturales y artificiales.	2. Conjunto de palabras que indican a una inteligencia artificial cómo generar contenidos.
5. Se trata de una tecnología que permite a computadoras realizar tareas que requieren capacidades humanas como planear, tomar decisiones, resolver problemas, aprender, razonar, etc. Podemos encontrar estas inteligencias en nuestros teléfonos móviles, computadoras, asistentes del hogar (uso de aire acondicionado, aspiradoras, luces, puertas), robots utilizados en fábricas o en agricultura y muchos otros lugares.	4. Abreviatura de inteligencia artificial.

## Hoja de trabajo 6.2.2. Guion teatral

En grupo, usen esta plantilla para crear su guion teatral. Recuerden la instrucción: deben crear una puesta en escena en la que los personajes ejemplifiquen cómo podrían usar la I.A. en sus vidas cotidianas.

<b>Nombre de la obra:</b>	
<b>Día del estreno:</b>	<b>Tema de la obra:</b>
<b>Nombres de actrices y actores:</b> (p. ej.: Esteban B. como Profesor de arte. Dani como Estudiante 1. Camila como narradora 1).	
<b>Escena 1</b>	
<b>Escena 2</b>	
<b>Escena 3</b>	

### Hoja de trabajo 7.1.1.

#### Bingo de las comunidades en línea

Ubica el nombre y la historia de tus compañeras/os según cumplan la condición de cada oración.

Estoy en un grupo de WhatsApp de mi familia.	Escribo o leo comentarios en videos de vestuarios	Sigo las publicaciones de un partido político.	Sigo etiquetas (#hashtags) de deporte
Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Historia	Historia	Historia	Historia
Mi red social favorita es	Mis acudientes y docentes están en un grupo del colegio.	Juego en línea con otras personas.	Escribo o leo comentarios en videos de perros o gatos.
Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Historia	Historia	Historia	Historia
Busco estrategias poco conocidas de mis videojuegos favoritos.	Sigo etiquetas (#hashtags) sobre temas de mi interés.	No uso ninguna red social.	Estoy en un grupo de información sobre lo que ocurre en mi edificio y/o barrio.
Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Historia	Historia	Historia	Historia
Sigo etiquetas (#hashtags) sobre sitios turísticos o sitios que quiero visitar.	Lo que más hago en Internet es	Escribo o leo comentarios en videos de cocina.	Tenemos un grupo de Whatsapp con amigas/os del colegio.
Nombre	Nombre	Nombre	Nombre
Historia	Historia	Historia	Historia

## Hoja de trabajo 7.1.2. Circuitos de mi comunidad en línea

Describe la comunidad en línea a la que perteneces, qué haces allí y cómo te hacen sentir las actividades que realizas.

¿Qué hago con mi comunidad?

Mi comunidad en línea:

¿Cómo me siento?

No sé:

Malestar:

Bienestar:

Icons: Megaphone, Location pin, Heart, Speech bubble, User profile.

## **Hoja de trabajo 7.2.1.**

### **A la caza de prejuicios en línea**

1. Ingresa a tus redes sociales y realiza una búsqueda en los foros, chats y feeds, de frases, imágenes, videos, memes o audios que creas que hacen alusión a prejuicios o estereotipos.
2. Elige uno de los contenidos que encuentraste y analízalo respondiendo a las preguntas que encontrarás a continuación:

**Describe el contenido que encontraste en el siguiente cuadro:**

**¿Cuál es el prejuicio o estereotipo que se está manifestando en este contenido?**

**¿Cuáles crees que pueden ser los motivos que están detrás de esta publicación?**  
**¿Cuál es la intención de quién creó esta publicación o contenido?**

**¿Cuáles crees que pueden ser los impactos sobre la persona o grupo que está siendo objeto del prejuicio o estereotipo?**

**¿Cuáles crees que pueden ser los impactos que puede causar en la sociedad la difusión de este tipo de contenido?**

**Imagina que puedes editar y cambiar el contenido de esa publicación. ¿Qué mensaje darías para transformar ese prejuicio o estereotipo para construir una historia positiva sobre esa persona o comunidad?**

## Hoja de trabajo 7.2.2. La ciudad etiquetada

### Primera parte: trabajo individual

A continuación encontrarás una serie de frases incompletas. Tu misión es completar cada una de las frases con lo primero que se te venga a la mente. ¿Estás listo/a?

1. La vida en la ciudad es .....
2. Los niños no pueden .....
3. Las niñas no pueden .....
4. Los extranjeros y las extranjeras son .....
5. Las personas mayores son .....
6. La gente rica es.....
7. Los y las adolescentes son ..... sobre todo porque
8. Los/as indígenas son.....
9. La gente pobre es.....
10. Los/as comerciantes son .....
11. Los campesinos son .....

### Segunda parte: trabajo en parejas

Con la ayuda de tu compañero/a, identifica una frase en la que sea evidente que hay un prejuicio asociado, tanto para ti como para tu compañero/a. Luego, responde las preguntas que encontrarás a continuación:

Escribe la frase que eligieron analizar:

Describe cuál es el prejuicio que se manifiesta en esta frase.

¿De dónde crees que viene este prejuicio? ¿Hay algo en especial que les haya llevado a construir esta idea?

¿Cuáles crees que pueden ser los impactos sobre la persona o grupo que está siendo objeto del prejuicio o estereotipo?

Hoja de trabajo 7.3.1  
Caricatura

# Primera caminata espacial de mujeres



### Hoja de trabajo 7.3.2. "Violencia en línea"

 <p>¿Y TU QUE TONO COLOR DE PIEL TIENES?</p>	<p>¿Cuál es el mensaje que está comunicando esta imagen?</p> <p>¿Hay algún grupo o persona que esta siendo objeto de prejuicios y/o estereotipos? ¿Quién?</p> <p>¿Qué efectos o impactos puede tener este tipo de contenidos sobre las personas o grupos que están siendo objeto de burla o señalamiento?</p> <p><b>¡Hora de activar la creatividad!</b></p> <p>Creen una nueva imagen (meme, sticker, caricatura) que construya una narrativa o un estereotipo positivo sobre la persona o grupo que está siendo objeto de prejuicios o estereotipos en esta imagen. ¡Usen toda su imaginación!</p>
--	--

 <p>gente que juega minecraft</p> <p>gente que usa fb</p> <p>gente que juega fortnite</p> <p>gente con neuronas que piensa en usar language inclusivo</p>	<p>¿Cuál es el mensaje que está comunicando esta imagen?</p> <p>¿Hay algún grupo o persona que esta siendo objeto de prejuicios y/o estereotipos? ¿Quién?</p> <p>¿Qué efectos o impactos puede tener este tipo de contenidos sobre las personas o grupos que están siendo objeto de burla o señalamiento?</p> <p><b>¡Hora de activar la creatividad!</b></p> <p>Creen una nueva imagen (meme, sticker, caricatura) que construya una narrativa o un estereotipo positivo sobre la persona o grupo que está siendo objeto de prejuicios o estereotipos en esta imagen. ¡Usen toda su imaginación!</p>
--	--

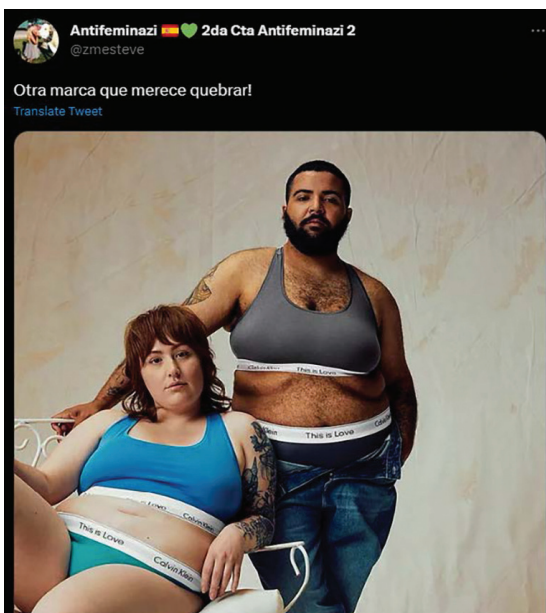


## Hoja de trabajo 7.3.2. "Violencia en línea"

		<p>¿Cuál es el mensaje que está comunicando esta imagen?</p>
		<p>¿Hay algún grupo o persona que esta siendo objeto de prejuicios y/o estereotipos? ¿Quién?</p>
		<p>¿Qué efectos o impactos puede tener este tipo de contenidos sobre las personas o grupos que están siendo objeto de burla o señalamiento?</p>
		<p><b>¡Hora de activar la creatividad!</b></p> <p>Creen una nueva imagen (meme, sticker, caricatura) que construya una narrativa o un estereotipo positivo sobre la persona o grupo que está siendo objeto de prejuicios o estereotipos en esta imagen. ¡Usen toda su imaginación!</p>

<p><b>CUANDO TE ESTORNUDA UN COLOMBIANO</b></p> 	<p>¿Cuál es el mensaje que está comunicando esta imagen?</p>
	<p>¿Hay algún grupo o persona que esta siendo objeto de prejuicios y/o estereotipos? ¿Quién?</p>
	<p>¿Qué efectos o impactos puede tener este tipo de contenidos sobre las personas o grupos que están siendo objeto de burla o señalamiento?</p>
	<p><b>¡Hora de activar la creatividad!</b></p> <p>Creen una nueva imagen (meme, sticker, caricatura) que construya una narrativa o un estereotipo positivo sobre la persona o grupo que está siendo objeto de prejuicios o estereotipos en esta imagen. ¡Usen toda su imaginación!</p>

## Hoja de trabajo 7.3.2. "Violencia en línea"



¿Cuál es el mensaje que está comunicando esta imagen?

¿Hay algún grupo o persona que esta siendo objeto de prejuicios y/o estereotipos? ¿Quién?

¿Qué efectos o impactos puede tener este tipo de contenidos sobre las personas o grupos que están siendo objeto de burla o señalamiento?

### ¡Hora de activar la creatividad!

Creen una nueva imagen (meme, sticker, caricatura) que construya una narrativa o un estereotipo positivo sobre la persona o grupo que está siendo objeto de prejuicios o estereotipos en esta imagen. ¡Usen toda su imaginación!

Investigadores cavan hasta el núcleo de la tierra para buscar quién pidió tu opinión.



¿Cuál es el mensaje que está comunicando esta imagen?

¿Hay algún grupo o persona que esta siendo objeto de prejuicios y/o estereotipos? ¿Quién?

¿Qué efectos o impactos puede tener este tipo de contenidos sobre las personas o grupos que están siendo objeto de burla o señalamiento?

### ¡Hora de activar la creatividad!

Creen una nueva imagen (meme, sticker, caricatura) que construya una narrativa o un estereotipo positivo sobre la persona o grupo que está siendo objeto de prejuicios o estereotipos en esta imagen. ¡Usen toda su imaginación!

### Hoja de trabajo 7.3.2. "Violencia en línea"

Yo:



¿Cuál es el mensaje que está comunicando esta imagen?

¿Hay algún grupo o persona que esta siendo objeto de prejuicios y/o estereotipos? ¿Quién?

¿Qué efectos o impactos puede tener este tipo de contenidos sobre las personas o grupos que están siendo objeto de burla o señalamiento?

#### ¡Hora de activar la creatividad!

Crean una nueva imagen (meme, sticker, caricatura) que construya una narrativa o un estereotipo positivo sobre la persona o grupo que está siendo objeto de prejuicios o estereotipos en esta imagen. ¡Usen toda su imaginación!

El Among Us mexicano es subirte a una combi y descubrir quien es el asaltante.



¿Cuál es el mensaje que está comunicando esta imagen?

¿Hay algún grupo o persona que esta siendo objeto de prejuicios y/o estereotipos? ¿Quién?

¿Qué efectos o impactos puede tener este tipo de contenidos sobre las personas o grupos que están siendo objeto de burla o señalamiento?

#### ¡Hora de activar la creatividad!

Crean una nueva imagen (meme, sticker, caricatura) que construya una narrativa o un estereotipo positivo sobre la persona o grupo que está siendo objeto de prejuicios o estereotipos en esta imagen. ¡Usen toda su imaginación!

### Hoja de trabajo 7.3.3. Investigación

En grupos, usen esta plantilla para diseñar su investigación grupal sobre la percepción de la comunidad educativa (estudiantes, docentes, padres y madres de familia, etc.) en torno a las manifestaciones de violencia en los entornos digitales.

**Escribe la frase que eligieron analizar:**

Diseñen tres preguntas con distintos tipos de respuesta (respuesta única, selección múltiple, “en una escala de 1 a ...”) que les permitan responder a su pregunta de investigación.









Pregunta	Tipo y opciones de respuesta

La última pregunta de la investigación es una pregunta abierta que invita a los/as encuestados a pensar en estrategias para combatir las expresiones de violencia en los entornos digitales. Escojan alguna de las siguientes propuestas o diseñen su propia pregunta manteniendo presente esta intención:

- ¿Cuáles podrían ser estrategias eficientes para abordar el fenómeno de las expresiones de violencia en las redes sociales?
- ¿Qué crees que puedes hacer, individualmente, para combatir, reducir o mitigar las expresiones de violencia que se encuentran en los entornos digitales?
- ¿Qué crees que podemos hacer como comunidad o sociedad para combatir, reducir o mitigar las expresiones de violencia que se encuentran en los entornos digitales.

### Hoja de trabajo 7.4.1. Encuentra las parejas

Une los botones de la columna izquierda que son conceptos de la lección, con las definiciones que le corresponden en los botones de la derecha.

<p><b>Afirmación</b></p> 	<p>Es la capacidad de expresar tus pensamientos y sentimientos de forma clara, directa y respetuosa.</p>
<p><b>Comunicación asertiva</b></p> 	<p>Es una forma de presentar un punto de vista sobre un tema. Es una manera lógica de presentar información de tal forma que quienes la reciban puedan entenderla.</p>
<p><b>Razonamiento</b></p> 	<p>Son el lenguaje de nuestros cuerpos. Nos sirven para saber qué está sucediendo dentro de nosotros/as en relación con el mundo.</p>
<p><b>Sentimiento</b></p> 	<p>Es la información que se usa para apoyar la afirmación.</p>
<p><b>Argumento</b></p> 	<p>Es la forma en que se explican las pruebas en apoyo de la afirmación.</p>
<p><b>Empatía</b></p> 	<p>Son aquellas cosas que el ser humano necesita para poder vivir una vida plena y saludable.</p>
<p><b>Prueba</b></p> 	<p>Es la idea principal que se intenta exponer.</p>
<p><b>Necesidad humana</b></p> 	<p>La capacidad de comprender y compartir los sentimientos y necesidades de otra persona. Es una manera respetuosa y compasiva de escuchar a alguien.</p>

## Hoja de trabajo 7.4.2.

### El cuadrilátero de la comunicación asertiva

Para comenzar, elijan los siguientes cuatro roles:

- **Moderador/a:** la persona que moderará la palabra de forma que cada persona pueda compartir sus aportes.
- **Guardián/a del tiempo:** la persona que vigilará que terminen la actividad en el tiempo establecido (15 minutos).
- **Escribiente:** la persona encargada de anotar en limpio los puntos clave de las conversaciones que tendrán durante el ejercicio.
- **Reportero/a:** la persona que se encargará de compartir el resultado del ejercicio con el resto del grupo en un momento posterior.

Tengan una conversación en su grupo para encontrar el mejor argumento que apoye su opinión respecto de la siguiente afirmación:

Escribe aquí la afirmación. Ej.: Comer frutas y verduras es importante para la salud.

Construyan un argumento para soportar su postura frente a la afirmación siguiendo las siguientes instrucciones:

#### 1. Escriban el mejor argumento que apoye su punto de vista

Argumento. Ej.: Las frutas y verduras son una buena fuente de vitaminas, minerales, antioxidantes y fibra.

#### 2. Escriban dos pruebas que soporten su argumento

Prueba 1: Los marineros llevaban naranjas en sus largos viajes para evitar el escorbuto, una enfermedad ocasionada por falta de vitamina C.

Prueba 2: Los doctores recomiendan comer frutas todos los días para mantener la buena salud.

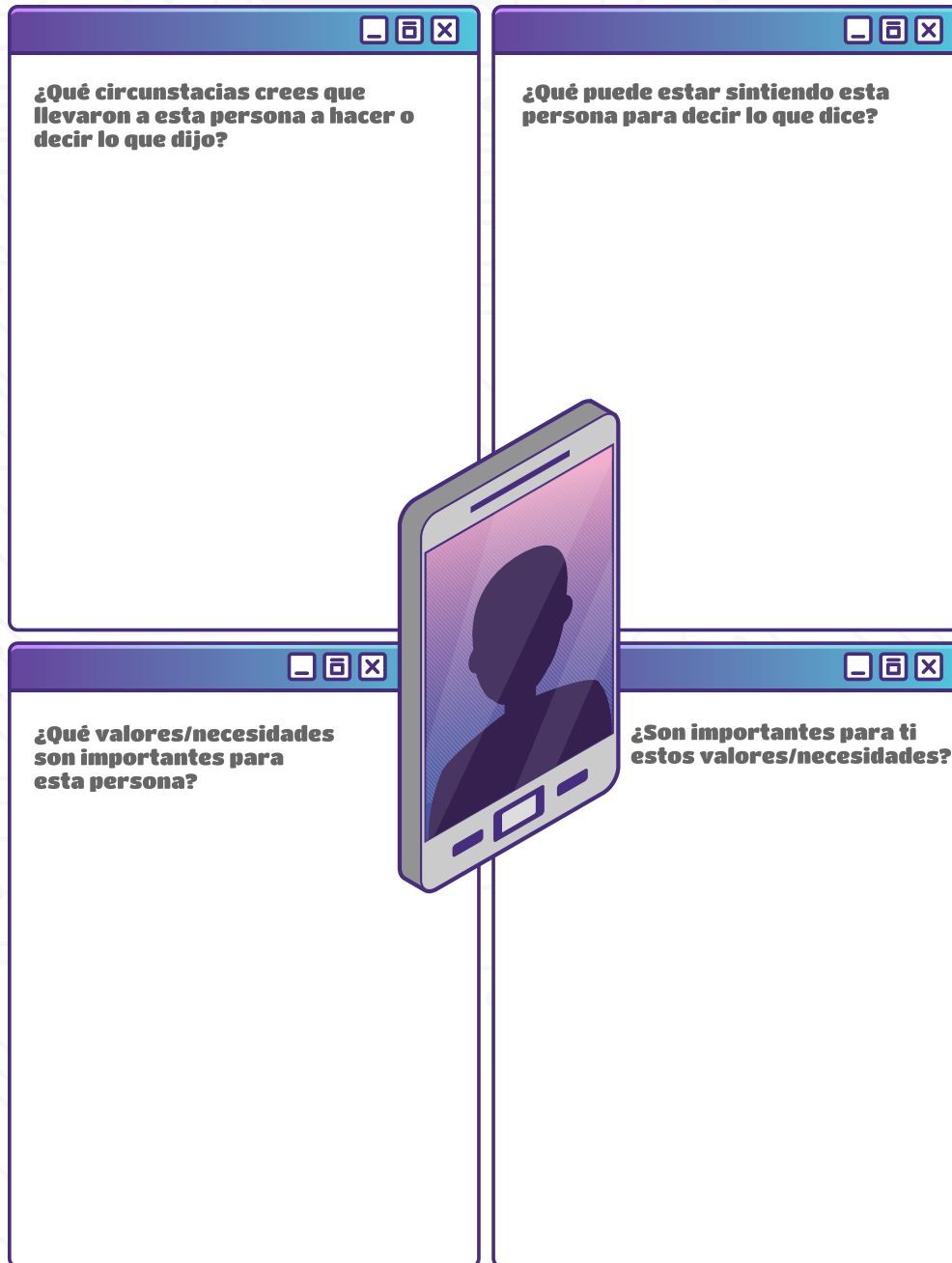
#### 3. Escriban sus razonamientos para cada una de las pruebas

Razonamiento de la prueba 1: Las naranjas son una buena fuente de vitamina C.

Razonamiento de la prueba 2 : Los doctores estudian el cuerpo humano y conocen lo que es bueno y malo para él.

### Hoja de trabajo 7.4.3. Escucha empática

Escuchen con atención los argumentos de sus compañeros/as y anoten sus respuestas a las siguientes preguntas:



**¿Qué circunstancias crees que llevaron a esta persona a hacer o decir lo que dijo?**

**¿Qué puede estar sintiendo esta persona para decir lo que dice?**

**¿Qué valores/necesidades son importantes para esta persona?**

**¿Son importantes para ti estos valores/necesidades?**

¿Hay algo en lo que estén de acuerdo –un punto en común– con el argumento o razonamiento del grupo que presenta? Sí/No ¿qué?

### Hoja de trabajo 7.4.3.1.

#### Lista de necesidades humanas

Aceptación	Cuidado	Placer
Afecto	Descanso	Poder interior
Agua	Descubrimiento	Presencia
Aire	Dignidad	Propósito
Alimento	Discernimiento	Protección
Amabilidad	Diversión	Reciprocidad
Amor	Duelo	Reconocimiento
Apoyo	Elección	Refugio
Apreciación	Empatía	Relajación
Aprendizaje	Equilibrio	Respeto
Armonía	Espacio	Reto
Autenticidad	Esperanza	Salud
Autoconocimiento	Espontaneidad	Sanación
Autonomía	Estabilidad	Seguridad emocional
Aventura	Estimulación	Ser entendido/a
Belleza	Exploración	Ser escuchado/a
Calidez	Expresión sexual	Ser nutrida
Celebración	Fe	Ser visto/a
Cercanía	Fluir	Ternura
Claridad	Gozo	Vitalidad
Compañía	Honestidad	Conexión
Compartir	Humor	espiritualidad
Compasión	Igualdad	Trascendencia
Comunicación	Inclusión	Interdependencia
Comunidad	Inspiración	subsistencia física
Comunión	Integridad	significado
Conciencia	Intimidad	servicio
Conexión consigo mismo/a	Juego	sentido de sí mismo/a
Confianza	Libre expresión	seguridad
Consideración	Movimiento	regeneración
Contacto físico	Orden - estructura	importar
Contribución	Participación	entendimiento
Cooperación	Paz exterior	Bienestar
Creatividad	Paz interior	libertad
Crecimiento	Pertenencia	



### Hoja de trabajo 7.4.3.2.

#### Lista de sentimientos de necesidades insatisfechas

Sobresaltado/a	Escéptico/a	Desesperado/a
Pavor	Indeciso/a	Solo/a
Separado/a	Distraído/a	Angustiado/a
Dolido/a	Confundido/a	Nostálgico/a
Infeliz	Dividido/a	Susceptible
Trastornado/a	Perplejo/a	Reservado/a
Pesimista	Vacilante	Impotente
Intranquilo/a	Desconcertado/a	Sensible
Inquieto/a	Aturdido/a	Inseguro/a
Alarmado/a	Incómodo/a	Frágil
Agitado/a	Sorprendido/a	Hastiado/a
Nervioso/a	Perturbado/a	Escandalizado/a
Tenso/a	Enfadado/a	Asqueado/a
Ansioso/a	Insatisfecho/a	Disgustado/a
Preocupado/a	Irritado/a	Horrorizado/a
Asustado/a	Impaciente	Molesto/a
Aterrorizado/a	Frustrado/a	Malhumorado/a
Aterrado/a	Exasperado/a	Indignado/a
Temeroso/a	Retraído/a	Apagado/a
Deprimido/a	Apático/a	Abrumado/a
Desmoralizado/a	Aburrido/a	Débil
Melancólico/a	Indiferente	Exhausto/a
Corazón partido	Distante	Somnoliento/a
Decepcionado/a	Frio/a	Decaído/a
Desesperanzado/a	Desconectado/a	Agotado/a
Desanimado/a	Paralizado/a	Fatigado/a
Triste	Destrozado/a	Cansado/a
Apenado/a	Amargado/a	
Avergonzado/a	Agobiado/a	

### Hoja de trabajo 7.4.3.3. Lista de sentimientos de necesidades satisfechas

Animado/a	Intrigado/a	Cómodo/a
Inspirado/a	Perplejo/a	Calmado/a
Interesado/a	Deslumbrado/a	Sorprendido/a
Afectuoso/a	Involucrado/a	Vibrante
Gozoso/a	Estimulado/a	Entusiasmado/a
Pacífico/a	Fascinado/a	Energizado/a
Esperanzado/a	Encantado/a	Vivo/a
Refrescado/a	Deleitado/a	Apasionado/a
Agradecido/a	Eufórico/a	Excitado/a
Emocionado/a	Dichoso/a	Expectante
Confiado/a	Regocilado/a	Optimista
Conmovido/a	Contento/a	Restaurado/a
Radiante	Divertido/a	Renovado/a
Maravillado/a	Feliz	Rejuvenecido/a
Admirado/a	Alegre	Revitalizado/a
Cariñoso/a	Tranquilo/a	Apreciativo/a
Con corazón abierto	Liberado/a	Movido/a
Cálido	Aliviado/a	Tocado/a
Tierno/a	Sereno/a	Valiente
Compasivo/a	Despejado/a	Seguro/a
Amoroso/a	Pleno/a	Empoderado/a
Alerta	Relajado/a	Abierto/a
Curioso/a	Ecuánime	Vulnerable
Cautivado/a	Centrado/a	

### **Hoja de trabajo 7.5.1. Derechos Humanos Digitales**

#### **Derecho a la libertad de opinión y expresión:**

“Artículo 20. Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación. Estos son libres y tienen responsabilidad social. Se garantiza el derecho a la rectificación en condiciones de equidad. No habrá censura”.

#### **Derecho a la privacidad y el buen nombre:**

“Artículo 15. Todas las personas tienen derecho a su intimidad personal y familiar y a su buen nombre, y el Estado debe respetarlos y hacerlos respetar. De igual modo, tienen derecho a conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bancos de datos y en archivos de entidades públicas y privadas”.

#### **Derecho al libre desarrollo de la personalidad:**

“Artículo 16. Todas las personas tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico”.

#### **Derecho a la libertad de conciencia:**

“Artículo 18. Se garantiza la libertad de conciencia. Nadie será molestado por razón de sus convicciones o creencias ni compelido a revelarlas ni obligado a actuar contra su conciencia”.

## Hoja de trabajo 7.5.2. Casos de estudio

### Caso No. 1

A continuación encontrarán una situación que podría haber ocurrido en su comunidad, colegio, o barrio. Interpreten al estilo de obra de teatro, película o novela de televisión el caso. Pueden inventar detalles, personajes y cualquier cosa que les ayude a darle cuerpo a la historia. La historia debe tener una duración máxima de tres minutos

**Caso:**

En el muro de “Andrea” comienzan a aparecer comentarios ofensivos relacionados con una foto en la que Andrea aparece con “Pepe”, pocas semanas después de terminar con Camilo.

### Caso No. 2

A continuación encontrarán una situación que podría haber ocurrido en su comunidad, colegio, o barrio. Interpreten al estilo de obra de teatro, película o novela de televisión el caso. Pueden inventar detalles, personajes y cualquier cosa que les ayude a darle cuerpo a la historia. La historia debe tener una duración máxima de tres minutos

**Caso:**

Unos hombres se acercaron a José y le dijeron que, o se cortaba el pelo o se iba del pueblo. Si no, iba a tener problemas.

### Caso No. 3

A continuación encontrarán una situación que podría haber ocurrido en su comunidad, colegio, o barrio. Interpreten al estilo de obra de teatro, película o novela de televisión el caso. Pueden inventar detalles, personajes y cualquier cosa que les ayude a darle cuerpo a la historia. La historia debe tener una duración máxima de tres minutos

**Caso:**

Sara publicó en su muro unas fotos de la fiesta que tuvo en la casa de Mónica. Las fotos eran selfies en las que de fondo aparece Mónica besándose con Miguel. Sara tiene la costumbre de etiquetar a todas las personas que aparecen en sus fotos, razón por la que naturalmente etiquetó a Mónica y a Miguel antes de publicarlas. Mónica y Miguel le escriben por Whatsapp pidiéndole que baje las fotos.problemas.

### Caso No. 3

A continuación encontrarán un caso de una situación que podría haber ocurrido en su comunidad, colegio, o barrio. Interpreten al estilo de obra de teatro, película o novela de televisión el caso. Pueden inventar detalles de la situación, inventarse personajes y cualquier cosa que les ayude a darle cuerpo a la historia. La historia debe tener una duración máxima de 3 minutos

**Caso:**

Felipe entró a su cuenta de Snapchat desde un computador de la sala de cómputo. Al salir de la sala olvidó cerrar su cuenta. Horas después, Santiago comenzó a usar el mismo computador y encontró el Snapchat de Felipe. Queriendo hacerle una broma, modificó su foto de perfil y en la descripción escribió: “Soy Gay. Estoy buscando pareja. ¿Interesados? No es broma”.

## Hoja de trabajo Cierre Cosecha de soluciones

Escribe en esta tarjeta los acuerdos a los cuales llegaste con tus compañeras/os de grupo.

**Nuestros acuerdos sobre**

**Nos comprometemos a**

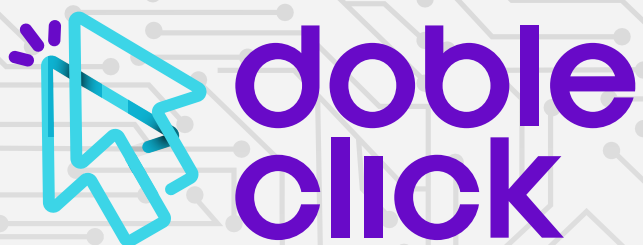
**Una actividad que proponemos para cumplir nuestro compromiso es**

**Una actitud que adoptaremos para \_\_\_\_\_ es**

**Este tema es importante para nosotras/os porque**

**Aquí representamos gráficamente la sensación que queremos en nosotros/as y nuestras comunidades al hacer realidad estos acuerdos:**

**Nombres de quienes acuerdan:**



---

[www.hazdobleclick.co](http://www.hazdobleclick.co)  
[www.civixcolombia.org](http://www.civixcolombia.org)

---

Un programa de:



Apoya:

