



**Ecosistema en educación mediática, digital e informacional**  
**Guía para docentes**

**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**

**civixcolombia.org**

Bogotá - Colombia  
2023



**UNIÓN EUROPEA**

---

Esta guía para docentes 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.

## ¡BIENVENIDO/A!

Bienvenido/a a Doble Click, el programa de educación mediática, digital e informacional de CIVIX Colombia.

Gracias por confiar en CIVIX Colombia y por llevar a su institución educativa el programa Doble Click, una apuesta de vanguardia para la construcción de una ciudadanía participativa, crítica e informada, por medio de la educación mediática, digital e informacional.

CIVIX Colombia es una organización no gubernamental de origen canadiense creada en 2003 con la misión de convertir estudiantes en ciudadanos/as activos/as, críticos/as y comprometidos/as con el fortalecimiento de la democracia. Somos una organización apartidista: buscamos que las y los jóvenes desarrollen sus propios criterios para tomar decisiones en política”.

Doble Click es el primer programa de CIVIX Colombia diseñado para fomentar el desarrollo de habilidades que permitan construir una ciudadanía digital ética, responsable y bien informada. En la era digital actual, cuando la información fluye a velocidades nunca antes vistas y la participación ciudadana ocurre cada vez más a través de plataformas en línea, es esencial desarrollar habilidades de ciudadanía digital que permitan proteger la integridad y la vitalidad de una democracia sana. El programa Doble Click explora y fortalece habilidades para toda la vida, haciendo énfasis, entre otras, en la gestión de la identidad en línea, la verificación y evaluación crítica de la información, la consciencia de los sesgos propios, la comunicación asertiva para gestionar los conflictos, el uso ético de herramientas como la inteligencia artificial y la creación de acuerdos para velar por relaciones armónicas en los entornos digitales.

La columna vertebral de Doble Click es un conjunto de herramientas pedagógicas diseñadas para favorecer el aprendizaje experiencial de los/las jóvenes de educación básica secundaria y media. El programa pone al alcance de los y las docentes 23 lecciones distribuidas en siete módulos que abordan temas actuales y relevantes en el contexto latinoamericano. Para el diseño de estas lecciones el equipo de CIVIX Colombia realizó una revisión exhaustiva de otros currículos en alfabetización mediática, digital e informacional, y analizó las necesidades actuales para responder a ellas desde la apuesta pedagógica de Doble Click.

Uno de los aprendizajes más relevantes en la historia de CIVIX en Colombia tiene que ver con la consideración de que las aulas de clase no son homogéneas: existe una amplia diversidad en términos de niveles educativos, de apropiación de habilidades lectoras y digitales, de conectividad a internet, entre otras múltiples variables. Por eso, en esta primera edición del programa, CIVIX propone estrategias diferenciadas para las distintas realidades de las aulas de clase. Siéntase en la libertad de tomar estas propuestas como una base sobre la cual nutrir la experiencia pedagógica con sus saberes y cualidades docentes particulares.

Dado que en la Ley General de Educación de Colombia no existe un área del conocimiento obligatoria y fundamental (artículo 23) que se refiera a la educación mediática, digital e informacional, sus contenidos pueden ser integrados en distintas mallas curriculares teniendo en cuenta los estándares básicos de competencias de algunas áreas

del conocimiento. Por ello, CIVIX Colombia diseñó este currículo de acuerdo con los estándares de cuatro áreas del conocimiento para educación básica secundaria y media: competencias ciudadanas, ciencias sociales, lenguaje y tecnología e informática.

A lo largo del programa los y las docentes encontrarán actividades y secuencias didácticas, con distintos grados de complejidad y duración, diseñadas para fortalecer las habilidades socioemocionales de las y los estudiantes, las cuales son fundamentales en la construcción de la ciudadanía digital. Con cada una de las actividades sugeridas CIVIX busca fortalecer el conocimiento que los y las estudiantes tienen de sí mismos/as, su pensamiento crítico y lógico, el respeto mutuo, la empatía, la comprensión de las perspectivas múltiples y opuestas, la consideración de los impactos de sus acciones y la resolución creativa de conflictos. Creemos que el desarrollo de estas habilidades les permite participar activa e informadamente en la sociedad moderna.

Como siempre, si tiene alguna pregunta o sugerencia, no dude en ponerse en contacto con el equipo de CIVIX en su región o escriba a [hola@civix.ca](mailto:hola@civix.ca).

Encuentre todos los recursos necesarios para el despliegue del programa en [www.hazdobleclick.co](http://www.hazdobleclick.co).

Hagamos "Doble Click" ¡Aprendamos juntos/as a navegar los entornos digitales!

#### **El equipo 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.

# ¿CÓMO FUNCIONA DOBLE CLICK?

El propósito de esta guía es ayudarle a familiarizarse con el ecosistema digital que hemos creado para alojar al programa Doble Click y orientarlo/a en la implementación de sus actividades y recursos en el aula. Esperamos que lo encuentre muy útil a la hora de planear sus actividades escolares.

## Guía Pedagógica

El insumo fundamental de Doble Click es la Guía Pedagógica, la cual está disponible en formato impreso –para docentes registrados de manera formal en el programa– y en formato PDF para libre descarga y utilización a lo largo y ancho del país. Entienda este recurso como un material de referencia que puede tener al alcance de la mano, en su teléfono móvil o en su computador.

La guía pedagógica incluye de manera detallada el despliegue de las distintas lecciones diseñadas por el equipo pedagógico de CIVIX Colombia para la facilitación de aprendizajes en el aula. Cada lección incluye:

a) La introducción a la lección; b) los objetivos de aprendizaje; c) la lista de materiales y recursos necesarios para su implementación; d) las preguntas orientadoras (principal y complementarias), y e) la secuencia didáctica sugerida compuesta por una actividad inicial, una actividad principal y una actividad de cierre. En algunas lecciones también encontrará: f) actividades complementarias diseñadas para profundizar en temas adicionales asociados a la lección.

A lo largo de la guía pedagógica hemos dispuesto una serie de cápsulas de bienestar, las cuales se proponen como invitaciones al autocuidado que pueden implementar tanto usted como sus estudiantes para construir una cultura saludable en línea.

En esta primera edición de Doble Click, CIVIX no adjudica tiempos definidos para el desarrollo de las actividades sugeridas. Sabemos que los tiempos de actividad dependen en gran medida de las dinámicas internas de cada clase y de las particularidades de sus estudiantes, razón por la cual queremos invitarle a utilizar su experiencia para integrar las actividades propuestas y acomodarlas a su propia disponibilidad de tiempo. Siéntase en libertad para seleccionar o adaptar todas las lecciones y actividades, y ajustarlas a sus preferencias didácticas en el aula.

## Ecosistema digital

Doble Click está compuesto por una amplia gama de recursos pedagógicos de fácil acceso que pueden ser utilizados en conjunto o de manera independiente en el momento de implementar el programa. Todos ellos están alojados en la página web [www.hazdobleclick.co](http://www.hazdobleclick.co).



En esta página usted encontrará los siguientes elementos:

## Test de ciudadanía digital

El test de ciudadanía digital es el punto de partida de la implementación de Doble Click. Al responder este test, usted y sus estudiantes tendrán un panorama general de sus fortalezas y puntos de mejora en sus perfiles como ciudadanos/as digitales. Con este test de ciudadanía digital CIVIX Colombia y sus aliados académicos contarán con un diagnóstico actualizado de los hábitos, prácticas, comportamientos y conocimientos de navegación y análisis de la información de los y las jóvenes colombianos/as entre los 12 y los 18 años de edad. Los resultados serán usados para informar a los/las tomadores/as de decisiones la importancia de llevar la educación mediática, digital e informacional a las aulas de clase, y a otras organizaciones y entidades del sector educativo interesadas en proponer estrategias que suplan las necesidades actuales en estos temas.

## Módulos y lecciones

Al ingresar en el ecosistema digital encontrará un menú con los módulos del currículo y sus lecciones asociadas. Cada módulo está alojado en una pestaña independiente para que tenga acceso fácil a todo lo que necesite. Al ingresar a cada módulo encontrará:

- **Lecciones** en formato PDF.
- **Presentaciones** de apoyo para cada lección.
- **Videos explicativos** con conceptos valiosos para el desarrollo de las lecciones.
- **Cápsulas de audio** o mini podcast.
- **Herramientas de gamificación.**
- **Hojas de trabajo** en formato PDF, diseñadas para desplegar las actividades sugeridas, tanto en clase como en lugares complementarios, que pueden ser descargadas, impresas y fotocopiadas para compartir con sus estudiantes.

## Recursos

Al desplegar esta pestaña aparecen los distintos recursos diseñados para facilitar las lecciones y el aprendizaje de los principales conceptos asociados a cada temática. A lo largo de la implementación de Doble Click, el equipo pedagógico de CIVIX Colombia diseñará y pondrá a disposición nuevos recursos para profundizar en los distintos temas propuestos en el currículo.

## **Foros**

Doble Click ha habilitado diversos espacios en línea con el fin de fomentar la participación de los y las estudiantes en una comunidad nacional de aprendizaje. En estos foros se discutirán temas relacionados con algunas lecciones del currículo, se fomentarán diálogos activos entre estudiantes de todo el país, y se fortalecerá la construcción de conocimiento colectivo por medio del intercambio de los saberes y las experiencias tanto individuales como colectivas.

## **Estándares**

En esta sección encontrará información referida a la articulación de la malla curricular de Doble Click con los estándares básicos de competencias para los grados 6° a 11° de cuatro áreas obligatorias y fundamentales: competencias ciudadanas, ciencias sociales, lenguaje y tecnología e informática. Para identificar cuál es el estándar al que responden los objetivos de aprendizaje de una lección, debe seleccionar el área del conocimiento y el ciclo de aprendizaje en el que desarrollará la propuesta didáctica.

## **EMDI-Teca**

Se trata de un repositorio de recursos bibliográficos y multimedia consultados por el equipo pedagógico de CIVIX Colombia para construir introducciones, conceptos clave e ideas fuerza integradas en las lecciones. Estos elementos estarán disponibles para consulta externa y son esenciales para profundizar en temas de interés particulares.

## **Bitácora de estudiantes**

La bitácora de estudiantes está diseñada para ayudar a consolidar los conocimientos a lo largo del programa. Sus estudiantes podrán utilizar la bitácora para cosechar los aprendizajes y reflexiones que surjan a medida que desarrollan sus actividades. Se trata de un poderoso elemento que permite acumular un valioso testimonio del proceso de aprendizaje de sus estudiantes durante el programa.

CIVIX tendrá a disposición algunas ediciones impresas de la bitácora para estudiantes, que serán entregadas a docentes que tengan la voluntad de ser partícipes del proceso de evaluación de impacto del programa. La versión en PDF de la bitácora para estudiantes está disponible en la página web [www.hazdobleclick.co](http://www.hazdobleclick.co).



## FASES DE IMPLEMENTACIÓN DE DOBLE CLICK

Aunque todos los recursos pedagógicos diseñados en Doble Click estarán permanentemente disponibles para consulta libre de los y las docentes del país, CIVIX Colombia propone una serie de fases de implementación para ser desarrolladas durante el último trimestre de 2023 y el primer semestre de 2024:

### 1. Registro de docentes e instituciones educativas

CIVIX Colombia, en alianza con las secretarías de educación municipales y departamentales le invita a registrar su institución educativa como participante del programa. Partimos del principio de **voluntariedad**, pues reconocemos que el éxito del despliegue de Doble Click en la institución educativa depende por entero de la convicción de las y los docentes en el valor pedagógico y la relevancia actual que el abordaje de estos temas ofrece a sus estudiantes y a las comunidades educativas.

### 2. Campamentos de la Democracia

Los Campamentos de la Democracia son espacios de formación y cualificación de las capacidades de los y las docentes para el desarrollo del programa en sus aulas de clase. Se trata de eventos de un día facilitados por los equipos pedagógicos y operativos de CIVIX en cada una de las regiones en las que tiene presencia.

Durante estas jornadas, las y los docentes reciben el material pedagógico creado en formato físico, navegan por los distintos recursos dispuestos en la red y se apropian de los principios pedagógicos que orientan el currículo de aprendizaje. Además, ¡son escenarios propicios para el intercambio de experiencias y la conexión entre maestros!

Se realizarán entre el último trimestre de 2023 y el primer trimestre de 2024, de forma que las y los docentes cuenten con herramientas y recursos para integrar y articular las lecciones durante las jornadas de desarrollo institucional (noviembre-enero).

### 3. Test de ciudadanía digital

El punto de partida de Doble Click es la invitación a sus estudiantes a responder al **Test de ciudadanía digital** diseñado por CIVIX Colombia, en alianza con otras organizaciones especializadas en temas relacionados con educación mediática, digital e informacional. Las respuestas de los y las estudiantes se convertirán en el primer diagnóstico nacional de los hábitos, habilidades y capacidades de navegación y análisis de información en entornos digitales de los y las jóvenes entre los 12 y 18 años de edad.

### 4. Despliegue de Doble Click en las aulas de clase

Durante el inicio o reinicio del año académico en enero de 2024, el equipo de CIVIX Colombia estará en disposición de brindar asesorías y/o acompañamiento a los y las docentes con el fin de determinar las mejores estrategias para el despliegue del programa en las aulas de clase.

Doble Click integra 23 lecciones agrupadas en siete módulos; usted podrá decidir si implementa una de las **rutas de aprendizaje** diseñadas por CIVIX, o si crea su propia ruta priorizando los temas que considere más relevantes según su área del conocimiento, ciclo de aprendizaje y particularidades de las necesidades de sus estudiantes.

Entendemos que el tiempo disponible para la integración de estas lecciones en su aula de clase es limitado, por lo que sugerimos alguna de las siguientes estrategias como modelos que permitan que Doble Click se convierta en un referente de educación mediática, digital e informacional para sus estudiantes:

“**La clase Doble Click**”. Se trata de una estrategia en la que usted –bajo el visto bueno del/la coordinador/a académico/a de su institución educativa– habilita un horario específico con cierta temporalidad (cada semana, cada quince días, una vez al mes) dedicado a la facilitación de una de las lecciones de la malla curricular. Esta sugerencia puede replicar el modelo de integración en la planeación curricular de clases de educación sexual y reproductiva, o de cátedra para la paz.

**Integración en su planeación de aula.** En este modelo los y las docentes integran y despliegan lecciones de Doble Click en el marco de una de las asignaturas existentes y asignadas a su cargo. La alineación de las lecciones con distintos estándares de competencias de diversas áreas de conocimiento son un insumo clave para realizar esta integración de manera armónica y coherente. Puede determinar una frecuencia –similar al modelo anterior– para realizar dicha integración de contenidos: una vez a la semana, una vez cada dos semanas, una vez al mes.

**Doble Click como un proyecto interdisciplinario.** En esta estrategia Doble Click se lleva a la institución educativa de manera coordinada y articulada entre docentes de distintas áreas del conocimiento. Este modelo permite crear un proyecto transversal a lo largo del año académico que combina elementos de las ciencias sociales, la historia, la filosofía y la ética, con el lenguaje, la tecnología y la informática. Como se trata de un proyecto interdisciplinario, usted y sus colegas docentes pueden realizar exposiciones, muestras artísticas, galerías, o crear y producir, junto con los y las estudiantes, contenidos digitales para mostrar los resultados.

## 5. Cafecitos con CIVIX – Edición Doble Click

Durante el año 2024 CIVIX Colombia brindará espacios a los y las docentes para su formación complementaria en modalidad virtual, a los cuales asistirán invitados/as expertos/as en temas relacionados con la educación mediática, digital e informacional con el fin de profundizar y aclarar los temas abordados en la guía pedagógica de Doble Click.

Además, se brindarán espacios virtuales para los y las docentes que estén implementando el programa en sus instituciones educativas con el fin de que intercambien las experiencias, las prácticas pedagógicas innovadoras y significativas, las lecciones aprendidas, las recomendaciones y diversas estrategias.

CIVIX Colombia certificará a los y las docentes que hayan asistido al menos al 70% de las sesiones virtuales que se realizarán como estrategia de formación complementaria en Doble Click.

## 6. Evaluación del programa

Con el fin de integrar mejoras en las siguientes ediciones de Doble Click es fundamental evaluar la efectividad y eficacia de las estrategias pedagógicas diseñadas por CIVIX Colombia en esta primera versión del programa de educación mediática, digital e informacional, y para ello invita a los y las docentes comprometidos/as y convencidos/as de la relevancia de este programa a ser **docentes estrella** y aplicar instrumentos de recolección de información cuantitativa (encuestas) y cualitativa (grupos focales) con sus estudiantes. Como incentivo, CIVIX Colombia entregará a estos docentes versiones impresas de la **bitácora para estudiantes** con el objetivo de que las repartan entre sus estudiantes.

CIVIX Colombia realizará una medición intermedia en mayo de 2024 y una evaluación final en noviembre de 2024.



## RUTA PEDAGÓGICA DE DOBLE CLICK

Doble Click integra una serie de enfoques y principios pedagógicos tanto individuales (en cada lección) como integrales. Cada lección contiene componentes relacionados con el Saber (competencias cognitivas), el Ser (competencias actitudinales) y el Hacer (competencias procedimentales).

La siguiente tabla describe los contenidos abordados en cada una de las lecciones que hacen parte de la malla curricular de Doble Click:

MÓDULO	LECCIÓN	DESCRIPCIÓN
1. Ciudadanía digital	1.1 Identidad en línea	Esta lección aborda el concepto de identidad en línea y desarrolla la pregunta: “¿Quién soy en el ecosistema digital?”. También explora el concepto de “huella digital” y propone criterios a tener en cuenta a la hora de realizar publicaciones en las redes sociales, con el objetivo de cuidar la propia huella digital.
	1.2 Relaciones digitales	Esta lección explora el concepto de “tiempo en línea” e invita a los/as estudiantes a identificar de qué manera establecen relaciones e interacciones al hacer uso de los entornos virtuales.
	1.3 Navegación segura	Esta lección explora algunos de los riesgos comunes que los y las jóvenes pueden encontrar al navegar por Internet y participar en las redes sociales. Los riesgos se analizan de forma que los/as estudiantes puedan desarrollar estrategias para navegar por Internet de forma segura.
	1.4 Brecha digital	Esta lección aborda el concepto de “brecha digital” entendido bajo dos dimensiones: “acceso a las herramientas digitales” y “capacidad para utilizarlas de forma eficaz y constructiva”.
2. Información y medios	2.1 Productores de contenido	En esta lección, los/as estudiantes identifican los agentes que producen contenidos informativos en los entornos digitales. Se hace especial énfasis en quién produce y difunde contenidos en línea: la prensa digital, la radio, los <i>streamers</i> , los <i>influencers</i> y los usuarios de redes sociales, entre otros.
	2.2 Tipos de contenido	Esta lección desarrolla habilidades de clasificación de contenidos, utilizando herramientas conceptuales que diferencian entre contenidos basados en opiniones y contenidos basados en hechos.
3. Leyendo críticamente la información	3.1 Perspectivas y opiniones	Esta lección aborda el concepto de identidad en línea y desarrolla la pregunta: “¿Quién soy en el ecosistema digital?”. También explora el concepto de “huella digital” y propone criterios a tener en cuenta a la hora de realizar publicaciones en las redes sociales, con el objetivo de cuidar la propia huella digital.
	3.2 Propaganda, tendencias y publicidad	Esta lección aborda las intenciones de los agentes que producen y difunden contenidos informativos en línea. Pretende ayudar a los/as estudiantes a identificar contenidos propagandísticos para tomar decisiones conscientes e informadas. Además, proporciona herramientas para que identifiquen la creación de tendencias artificiales en redes sociales.

MÓDULO	LECCIÓN	DESCRIPCIÓN
4. Economía de la atención	4.1 Sesgos cognitivos	Esta lección aborda el concepto de sesgos cognitivos y propone actividades para comprender cómo estos influyen a la hora de analizar la información en línea y en la toma de decisiones tanto en el mundo físico como virtual.
	4.2 Emociones y la “viralidad”	Esta lección explora la relación entre la viralidad de la información y las emociones de las personas. El objetivo es examinar cómo nuestros sesgos determinan el tipo de información que consumimos y cómo interactuamos con ella, desarrollando así mejores criterios para tomar decisiones en el entorno digital.
	4.3 Algoritmos y filtros burbuja	Esta lección aborda cómo funcionan los algoritmos y los filtros burbuja, aspectos centrales de la “economía de la atención”. El objetivo es comprender cómo internet ofrece experiencias personalizadas de navegación y consumo de información, y cómo esta puede influir en la percepción de la realidad.
5. CTRL-F: Verificación de información	5.1 Verificación de información	Esta lección aborda el concepto de contaminación de la información y sus diferentes tipos (desinformación, información errónea y sátira). Además, integra de manera central la importancia de la verificación de la información mediante la aplicación de habilidades, como la lectura lateral, para determinar la confiabilidad de la información.
	5.2 Verificación de fuentes	En esta lección se desarrollan las habilidades de los y las estudiantes para identificar las fuentes de información y analizar su confiabilidad.
	5.3 Verificación de la afirmación	Esta lección brinda herramientas prácticas para verificar la confiabilidad de la información y la identificación de noticias falsas desde el análisis de las afirmaciones que se manifiestan en diversos contenidos en línea.
	5.4 Rastrear el contexto	Esta lección propone estrategias de verificación para rastrear el contexto original de la información presentada (fechas, imágenes, nombres de personas, entre otros) y determinar su veracidad.
6. Inteligencia Artificial	6.1 Inteligencia Artificial Generativa	Esta lección explora qué es la Inteligencia Artificial Generativa y su evolución reciente, e invita a la reflexión sobre los efectos que este tipo de contenidos pueden tener sobre la capacidad de la ciudadanía para tomar decisiones informadas.
	6.2 Desafíos éticos de la I.A.	En esta lección se estudian distintas herramientas de Inteligencia Artificial Generativa (de texto, de imagen y audio), se revisan sus usos más comunes y se profundiza en algunos que generan desinformación y otros impactos negativos para la sociedad. Adicionalmente se problematiza el uso de IAG en situaciones cotidianas, revisando algunos casos en los que los/as estudiantes podrían utilizar IA de forma que contribuya a sus labores y otros en los que la IA podría estar siendo utilizada de manera no ética.

MÓDULO	LECCIÓN	DESCRIPCIÓN
7. Comunidades en línea y cultura de paz	7.1 Comunidades en línea	En esta lección los/as estudiantes identifican las comunidades digitales a las que pertenecen, reconociendo su conexión con aquellas personas con las que comparten intereses, gustos y prácticas comunes. Además, reflexionan sobre los escenarios en los que interactúan, con énfasis en los prejuicios y beneficios que experimentan al formar parte de comunidades digitales.
	7.2 Prejuicios y estereotipos	Esta lección explora cómo las personas tienden a enfrentarse a las diferencias desde los prejuicios y solidificando los estereotipos que las separan. Se proponen estrategias para tomar conciencia acerca de cómo los prejuicios y estereotipos impactan el tejido social, tanto en línea como fuera de ella.
	7.3 Violencia en línea	Esta lección aborda ejemplos de manifestaciones de violencia en línea (ciberbullying, discursos de odio, memes y caricaturas, entre otros) y sus implicaciones sobre la fractura de las sociedades mediante la estigmatización de personas y grupos poblacionales. Los temas se exploran en aras de diseñar estrategias que contrarresten este fenómeno social.
	7.4 Diálogos constructivos	En esta lección, se proponen estrategias para que los/as estudiantes desarrollen habilidades que les permitan comunicar sus ideas de forma respetuosa y constructiva, poniendo en práctica dos elementos de la comunicación asertiva: la escucha empática y las habilidades de argumentación lógica.
CIERRE	Contrato social digital	Este cierre invita a las comunidades educativas a proponer acuerdos que propendan por la integración de prácticas –individuales y colectivas– responsables, éticas y respetuosas para la búsqueda del bienestar común en los entornos digitales.



## RUTA PEDAGÓGICA DE DOBLE CLICK

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

### Ruta esencial de educación mediática, digital e informacional

Esta ruta se enfoca en las capacidades y habilidades necesarias para realizar un análisis crítico de la información en línea. Si lo que desea es hacer un recorrido suficientemente robusto para abordar los temas más importantes de la educación mediática, digital e informacional desde la perspectiva y enfoque de CIVIX Colombia le sugerimos adoptar esta ruta.



### Ruta de la ciudadanía informada

Esta ruta aborda las lecciones que se enfocan en identificar los actores que hacen parte del ecosistema digital, sus agendas e intereses particulares y la forma como construyen y difunden información para generar tendencias sobre el debate público.



### Ruta de la ciudadanía activa

Esta ruta está diseñada para fomentar actitudes que aboguen por la agencia de la ciudadanía hacia actitudes éticas, el diálogo constructivo, el bienestar colectivo y la construcción de paz. Es una invitación para pasar de la reflexión a la acción.



Profe, siéntase en libertad de navegar por los temas y contenidos integrados en las distintas lecciones para diseñar su propia ruta de aprendizaje según su área del conocimiento, el ciclo de aprendizaje, sus intereses y las necesidades de sus estudiantes. El equipo de CIVIX Colombia estará disponible para brindarle asesoría y acompañamiento –si lo desea– para diseñar una ruta de aprendizaje a la medida de sus expectativas y necesidades.

## Articulación con estándares básicos de competencias

Con el deseo de entregar materiales útiles y relevantes para la planeación curricular, Doble Click construyó una matriz de articulación curricular en la que alinea los objetivos de aprendizaje de las 23 lecciones con los estándares básicos de competencias en cuatro áreas del conocimiento: lenguaje, ciencias sociales, competencias ciudadanas y tecnología e informática desarrolladas por el Ministerio de Educación Nacional (MEN).

Encuentre este insumo en la sección “Anexo - Malla Curricular: articulación con estándares de competencias” de la **Guía Pedagógica**, o en la pestaña “Estándares” de la página web [www.hazdobleclick.co](http://www.hazdobleclick.co).



## RECURSOS PEDAGÓGICOS COMPLEMENTARIOS

Este ecosistema de educación mediática, digital e informacional se complementa con una serie de recursos pedagógicos que buscan facilitar la labor de los y las docentes para el despliegue de las lecciones en las aulas de clase y que están disponibles en la página web [www.hazdobleclick.co](http://www.hazdobleclick.co).



### Presentaciones de apoyo

Presentaciones interactivas que narran y guían paso a paso al docente en la facilitación de la secuencia didáctica propuesta en el aula de clase.



### Videos explicativos

Introducen, con un lenguaje sencillo y ameno, los conceptos principales abordados en algunas lecciones.



### Herramientas de gamificación

Han sido diseñadas para evaluar ideas previas o para fomentar el aprendizaje mediante el juego.



### Cápsulas de audio o mini-podcast

Fueron creados con el propósito de introducir a los estudiantes en algunos conceptos básicos, y problematizar los temas sugeridos en el currículo.

Adicionalmente, a lo largo de la implementación de Doble Click, CIVIX Colombia continuará creando y habilitando recursos pedagógicos complementarios para que tanto docentes como estudiantes profundicen en temas abordados en las lecciones. ¡Recuerde que Doble Click fomenta el aprendizaje para toda la vida!



## ALGUNAS RECOMENDACIONES FINALES

Queremos que la implementación del programa Doble Click sea de gran provecho, tanto para usted como para sus estudiantes, y por eso a continuación compartimos algunas recomendaciones generales:

- Utilice la **bitácora del estudiante** desde el principio del programa. De esa forma podrá hacerle un adecuado seguimiento al proceso completo que quiere implementar, y luego evaluar sus avances y los de sus estudiantes.
- Doble Click es un programa en el que el instrumento fundamental para el despliegue en el aula es la Cartilla Pedagógica que le será entregada en el Campamento de la Democracia y que se encuentra en su versión digital en [www.hazdobleclick.co](http://www.hazdobleclick.co).
- El propósito del programa es que los y las estudiantes desarrollen sus propias reflexiones y criterios, razón por la cual las actividades diseñadas tienen un gran componente de aprendizaje experiencial. Si bien hay conceptos que es necesario que usted y sus estudiantes aprendan, lo más importante es que discutan los temas propuestos y generen conocimiento y reflexiones colectivas. La era digital viene con cambios constantes y por eso es crucial enfocar los esfuerzos pedagógicos en fortalecer capacidades, más que en transmitir conocimientos.
- No se preocupe si no cuenta con tiempo suficiente para desplegar todas las lecciones sugeridas en la Cartilla Pedagógica: aproveche las tres rutas de aprendizaje que le sugerimos o diseñe sus propias rutas de acuerdo con sus necesidades puntuales.
- Cada una de las veintitrés lecciones está diseñada con una estructura básica sugerida (objetivo de aprendizaje, introducción, conceptos clave, secuencia didáctica –para empezar, actividad principal, para terminar– y actividades complementarias según el caso). Siéntase en libertad de seleccionar o adaptar las lecciones y actividades de manera que se ajusten a sus propias didácticas y tiempos en el aula. No es indispensable realizar todas las actividades de una lección para beneficiarse de ella. Cada actividad está vinculada a un objetivo de aprendizaje, de forma que usted pueda elegir cuáles objetivos trabajar según su criterio.
- Le invitamos a involucrar a la comunidad educativa en el desarrollo del programa en su institución. La educación mediática, digital e informacional es relevante para todas las personas que estén en contacto con los entornos digitales.
- En la medida de lo posible, le invitamos a hacer de la implementación de Doble Click un suceso importante de la vida cotidiana de su institución educativa. Comparta con otros/as docentes este programa e invítelos/as a integrar algunas lecciones dentro de su planeación curricular. Varias de las lecciones presentadas en este programa pueden ser utilizadas para desarrollar competencias y habilidades transversales para distintas áreas del conocimiento.
- Invite a sus estudiantes a realizar contenidos digitales (reels, posts, shorts, etc.) que ayuden a difundir los temas y los aprendizajes de Doble Click, de forma que sean replicadores/as y embajadores/as de buenas prácticas de ciudadanía digital en sus entornos más cercanos con lo cual más personas podrán asumir actitudes éticas y responsables en los entornos digitales.



**Ecosistema en educación mediática, digital e informacional**  
**Guía para docentes**