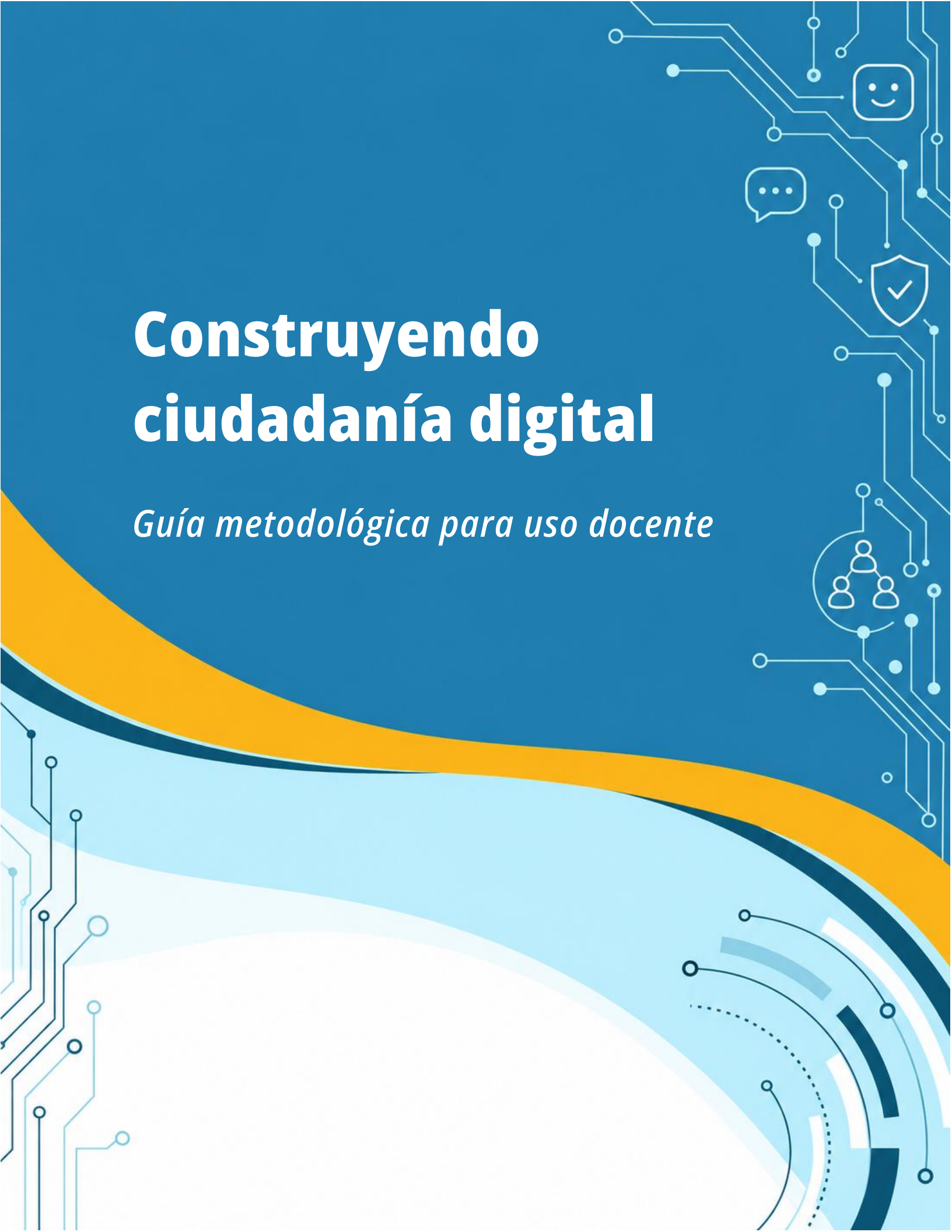


Construyendo ciudadanía digital

Guía metodológica para uso docente





Construyendo ciudadanía digital

Guía metodológica para uso docente

Contenidos y banco de actividades para trabajar con estudiantes en clase



Construyendo ciudadanía digital

Guía de actividades para trabajar con estudiantes del Ciclo de Educación Básica

Edición:

Centro de Investigación para la Prevención de la Violencia en Centroamérica,
CIPREVICA.

Autores:

Edgar Ismael Soto
Edgar Gustavo Estrada

Primera edición
Guatemala, 2026.

Referencia

Soto, E. I., & Estrada, E. G. (2026). Construyendo ciudadanía digital: Guía de actividades para trabajar con estudiantes del Ciclo de Educación Básica. Centro de Investigación para la Prevención de la Violencia en Centroamérica.

Sitio institucional

www.ciprevica.org

Esta guía ha sido elaborada por CIPREVICA en el marco del proyecto “Ciberciudadanos Jóvenes Construyendo Paz”, financiado por el Fondo para la Consolidación de la Paz de las Naciones Unidas e implementado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la cultura, UNESCO, el Fondo de Población de las Naciones Unidas, UNFPA, y la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, UNODC.

El contenido de esta publicación es responsabilidad del equipo que la elaboró y no representa necesariamente la posición del Sistema de las Naciones Unidas, de sus agencias ni del Fondo para la Consolidación de la Paz.

Renuncia de responsabilidad

Esta guía ofrece orientaciones y actividades educativas para fortalecer la ciudadanía digital y la convivencia pacífica. Las propuestas pueden adaptarse a la edad, las necesidades y el contexto de las y los estudiantes, procurando el respeto de sus derechos y su privacidad.

Los contenidos se han elaborado cuidadosamente y con base en las fuentes consultadas. Debido a los cambios constantes en las tecnologías, las herramientas de inteligencia artificial y las disposiciones normativas, se recomienda verificar la vigencia de la información antes de utilizarla. Las referencias a servicios digitales tienen fines educativos y no implican respaldo comercial ni garantía sobre su funcionamiento.

La guía complementa el trabajo pedagógico y no sustituye asesoría especializada ni procedimientos institucionales de protección. Su uso requiere valorar la pertinencia de las propuestas en cada contexto. Las vinculaciones con el Currículo Nacional Base son orientaciones para la planificación y no constituyen una aprobación oficial del Ministerio de Educación.

CIPREVICA

Contenido

Introducción	8
Esquema temático y vínculos con el CNB	9
Módulo 1 Ciudadanía digital	9
Módulo 2 Alfabetización mediática e informacional	10
Módulo 3 Inteligencia artificial	10
Módulo 4 Ciberseguridad y prevención de ciberviolencias	11
Módulo 5 Democracia participación e incidencia	11
Cómo usar la guía	12
Módulo 1 Ciudadanía digital	14
Sugerencias de actividades	21
Actividad 1 Bingo de ciudadanía digital	21
Actividad 2 Pelotas bailarinas de la convivencia digital	22
Actividad 3 Palabras para comprender la ciudadanía digital	23
Actividad 4 La pirámide de los derechos en línea	24
Actividad 5 Conteo rápido de habilidades digitales	25
Actividad 6 Un día sin Internet	26
Actividad 7 Las tecnologías digitales en nuestra vida	27
Actividad 8 Normas para convivir en entornos digitales	28
Actividad 9 Dramatizamos la construcción de paz digital	29
Actividad 10 Un artículo sobre nuestra ciudadanía digital	30
Orientaciones metodológicas	31
Recurso 1.1 Bingo de ciudadanía digital	32
Recurso 1.2 Sopa de letras temática	33
Recurso 1.3 Conteo rápido de habilidades digitales	34
Módulo 2 Alfabetización mediática e informacional	36
Sugerencias de actividades	42
Actividad 1 Dos verdades y una afirmación por comprobar	42
Actividad 2 Un dibujo de cómo pensamos la información	43
Actividad 3 Creadores de contenido por un día	44
Actividad 4 Descubriendo información que necesita verificación	45
Actividad 5 El grupo pide contenido responsable	46
Actividad 6 Un proyecto de información responsable	47
Orientaciones metodológicas	48

Recurso 2.1 Afirmaciones para analizar	49
Recurso 2.2 Mensajes simulados para verificar	50
Recurso 2.3 Plan de un proyecto de información responsable	51
Recurso 2.4 Preguntas para verificar noticias	52
Módulo 3 Inteligencia artificial	54
Sugerencias de actividades	60
Actividad 1 El campanario de las preguntas sobre IA	60
Actividad 2 La caja de los retos de la IA	61
Actividad 3 Mapa de oportunidades y riesgos de la IA	62
Actividad 4 Estaciones de exploración crítica de la IA	63
Actividad 5 Semáforo para decidir sobre la IA	64
Actividad 6 Mi pacto para aprender con IA	65
Módulo 3 Orientaciones metodológicas	66
Recurso 3.1 Preguntas para el campanario y la caja de retos	67
Recurso 3.2 Casos de oportunidades y riesgos	68
Recurso 3.3 Registro de exploración crítica	69
Recurso 3.4 Matriz del semáforo de IA	70
Recurso 3.5 Consignas para explorar herramientas de IA	71
Módulo 4 Ciberseguridad y prevención de ciberviolencias	73
Sugerencias de actividades	77
Actividad 1 Las tijeras y las señales de riesgo	77
Actividad 2 Mi perfil y el cuidado de los datos	78
Actividad 3 Reconocemos ciberviolencias con el violentómetro	79
Actividad 4 Casos para tomar decisiones de protección	80
Actividad 5 Rompecabezas de la protección compartida	81
Actividad 6 Mis emociones ante los espacios digitales	82
Actividad 7 Una propuesta escolar para prevenir ciberviolencia	83
Orientaciones metodológicas	84
Recurso 4.1 Tarjetas para reconocer señales de riesgo	85
Recurso 4.2 Mi perfil ficticio	86
Recurso 4.4 Casos de protección digital	88
Recurso 4.5 Rompecabezas de la protección compartida	89
Recurso 4.6 Emociones y decisiones de cuidado	90
Recurso 4.7 Plan de una propuesta preventiva	91
Módulo 5 Democracia participación e incidencia	93

Sugerencias de actividades	100
Actividad 1 La tarjeta del detective democrático	100
Actividad 2 Decisiones más participativas.....	101
Actividad 3 Palma y puño para pensar el bien común	102
Actividad 4 Carrusel de ciudadanía en línea	103
Actividad 5 La torre del liderazgo compartido	104
Actividad 6 Una iniciativa digital de nuestro grupo	105
Orientaciones metodológicas	106
Recurso 5.1 Situaciones de decisión escolar	107
Recurso 5.2 Reglas de palma y puño	108
Recurso 5.3 Preguntas del carrusel.....	109
Recurso 5.4 Plan de una iniciativa digital juvenil	110
Bibliografía	111

Introducción

Esta guía metodológica ofrece contenidos y sugerencias de actividades para trabajar la ciudadanía digital con las y los estudiantes del Ciclo de Educación Básica. Su propósito es fortalecer el pensamiento crítico y el uso ético, responsable y seguro del entorno digital, vinculando la comprensión de la tecnología con el ejercicio de derechos, la convivencia pacífica y la participación ciudadana.

La propuesta surge del proyecto Ciberciudadanos Jóvenes Construyendo Paz, financiado por el Fondo para la Consolidación de la Paz y desarrollado por la oficina de la UNESCO en colaboración con UNFPA y UNODC. CIPREVICA desarrolló el diseño metodológico del proceso formativo dirigido a establecimientos públicos de Palín y Escuintla, en el departamento de Escuintla, y de San José La Arada, Ipala y Chiquimula, en el departamento de Chiquimula. Los contenidos y actividades de esta guía están basados en esa experiencia y recuperan los aprendizajes y reflexiones docentes para su mejora.

Los entornos digitales se han consolidado como espacios fundamentales para la interacción social, la participación cívica y el acceso a la información. También presentan desafíos asociados con la desinformación, los discursos de odio, las ciberviolencias y la exposición de la privacidad. Comprender estos fenómenos permite reconocer cómo afectan el ejercicio de los derechos y qué decisiones pueden contribuir a prevenir la violencia y construir relaciones respetuosas.

La formación en ciudadanía digital comprende el acceso a la tecnología y las capacidades necesarias para comprender, analizar, resolver problemas, tomar decisiones, comunicar, crear y participar en el entorno digital. La escuela puede promover la búsqueda de información confiable, el respeto a la diversidad, la protección de la privacidad y la creación de contenidos que aporten a la vida del establecimiento y de la comunidad.

La guía se organiza en cinco módulos y mantiene la relación entre práctica y teoría, la participación y el diálogo como base del aprendizaje. Las actividades parten de experiencias y situaciones cercanas, propician el intercambio de ideas y vinculan la comprensión de los contenidos con sus implicaciones afectivas, sociales y éticas. La mediación en clase debe favorecer el respeto, la expresión de diferentes puntos de vista y la valoración de los aportes de cada estudiante.

Los bancos de actividades permiten seleccionar, combinar y adecuar las propuestas a las necesidades del grupo. La reflexión oral o escrita forma parte de cada actividad y ayuda a reconocer los aprendizajes, fundamentar decisiones y relacionar lo trabajado con la vida cotidiana. Algunas propuestas incluyen tareas o proyectos que pueden desarrollarse de manera progresiva, según los recursos y las condiciones del establecimiento.

Esquema temático y vínculos con el CNB¹

El siguiente esquema ofrece una visión de las temáticas de los cinco módulos y permite ubicar los contenidos que se desea trabajar en clase. Incluye sus vínculos con el Currículo Nacional Base de Guatemala para primero, segundo y tercero del Ciclo de Educación Básica, con el propósito de facilitar su incorporación a la planificación. En la tabla, TAC se refiere a Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación, mientras que Ciencias Sociales identifica el área de Ciencias Sociales, Formación Ciudadana e Interculturalidad.

Estas vinculaciones constituyen una orientación para elegir las actividades según el grado, los aprendizajes previstos y las necesidades del grupo. A partir de ellas, puede identificar la competencia y el indicador de logro que desea fortalecer, revisar los contenidos de la actividad y ajustar las preguntas, los ejemplos o el producto esperado al contexto de sus estudiantes. Cada propuesta puede utilizarse de manera independiente, de acuerdo con el tiempo disponible y el propósito de la clase.

Módulo 1 Ciudadanía digital

Descripción temática	Conceptos de ciudadanía digital y brecha digital. Derechos humanos en línea. Competencias y habilidades digitales. Entornos digitales, cultura de paz, convivencia y ética digital.
Vinculación con el CNB	TAC. - Primero básico: competencia 2, indicador 2.2; reglas de etiqueta, ventajas y riesgos de Internet y reglamento del grupo. - Segundo básico: competencia 2, indicador 2.3; netiqueta y ciudadanía digital, responsabilidad y derechos digitales. - Tercero básico: competencia 3, indicador 3.1; ciudadanía digital e interacción ética entre culturas. Ciencias Sociales. - Primero básico: competencia 4, indicadores 4.1 y 4.2; derechos humanos, cultura de paz y resolución de conflictos.

¹ Fuentes curriculares: Ministerio de Educación de Guatemala (2023a, 2023b y 2023c). La vinculación digital se interpreta a partir de los aprendizajes de cada área y grado. Los indicadores citados orientan la planificación y no implican que una sola actividad desarrolle toda la competencia. Consulte las mallas y los materiales de orientación incluidos en la bibliografía.

Módulo 2 Alfabetización mediática e informacional

Descripción temática	Análisis y creación de contenidos. Consumo crítico de información. Verificación y pensamiento crítico. Proyectos con enfoque digital e integración de recursos en el aprendizaje.
Vinculación con el CNB	TAC. - Primero básico: competencia 2, indicadores 2.1 y 2.3; búsqueda avanzada y respaldo académico de la información. - Segundo básico: competencia 2, indicador 2.1; curación de contenidos y búsqueda eficiente. - Tercero básico: competencia 1, indicadores 1.1 y 1.2; buscadores y elaboración de materiales multimedia con fuentes y créditos. Comunicación y Lenguaje Idioma Español. - Primero, segundo y tercero básico: competencias de área 2 y 3; lectura crítica y producción de textos, desarrolladas según las mallas de cada grado.

Módulo 3 Inteligencia artificial

Descripción temática	Fundamentos e impacto educativo. Herramientas y exploración crítica. ChatGPT y otros recursos mencionados en la guía. Sesgos, privacidad y dependencia. Criterios y recomendaciones para el uso ético.
Vinculación con el CNB	La IA se vincula como actualización de aprendizajes; no figura expresamente en el CNB. TAC. - Primero básico: competencia 1, indicador 1.4, redacción de documentos; competencia 3, indicador 3.3, citas, bibliografía y derechos de autor. - Segundo básico: competencia 1, indicador 1.2, revisión de textos; competencia 2, indicador 2.3, ética y autoría. - Tercero básico: competencia 1, indicadores 1.1 y 1.2, búsqueda y producción multimedia. Comunicación y Lenguaje Idioma Español. Los tres grados: competencias de área 2 y 3, comprensión crítica y producción escrita.

Módulo 4 Ciberseguridad y prevención de ciberviolencias

Descripción temática	Ciberacoso, grooming, sexting, sextorsión, phishing y otras amenazas. Reconocimiento y prevención de ciberviolencias. Autocuidado, protección de datos, respuesta escolar y salud emocional.
Vinculación con el CNB	TAC. - Primero básico: competencia 2, indicador 2.2; ventajas y riesgos de Internet. - Segundo básico: competencia 2, indicador 2.2; sitios seguros, virus y delitos informáticos. - Tercero básico: competencia 3, indicador 3.1; bullying y ciberacoso; indicador 3.3, opciones de privacidad de las plataformas sociales. Ciencias Sociales. - Primero básico: competencia 4, indicador 4.2; convivencia y resolución de conflictos. - Segundo básico: competencia 4, indicador 4.3; derechos, obligaciones y valores.

Módulo 5 Democracia participación e incidencia

Descripción temática	Participación ciudadana en línea. Discursos de odio y respeto a la diversidad. Producción de contenido ético. Liderazgo estudiantil y activismo digital juvenil.
Vinculación con el CNB	Ciencias Sociales. - Competencia 4 en los tres grados. Primero básico: indicadores 4.3 y 4.4; democracia, mecanismos de participación y gobierno escolar. Segundo básico: indicadores 4.1, 4.2 y 4.3; participación y liderazgo comunitarios, convivencia intercultural, derechos y responsabilidad. Tercero básico: indicadores 4.1, 4.2 y 4.3; democracia participativa, rendición de cuentas y valores democráticos. TAC. - Tercero básico: competencia 3, indicadores 3.2 y 3.3; problemas comunitarios, investigación y colaboración.

Cómo usar la guía

Contenidos

Cada módulo comienza con un bloque conceptual de consulta. Revise estos contenidos antes de elegir una actividad e identifique las ideas que necesitan comprender las y los estudiantes. Seleccione los fragmentos pertinentes para explicarlos, leerlos o discutirlos en clase. El bloque conceptual se presenta una sola vez y sirve de referencia para todo el banco del módulo.

Sugerencias de actividades

Las propuestas forman un banco flexible. Cada actividad identifica su propósito, organización y recursos, y describe una introducción motivante, el desarrollo o ejercitación y un cierre reflexivo. La duración habitual es de 30 minutos, incluida la reflexión. Los tiempos de cada momento suman esa duración y pueden ajustarse. Prevea también la organización de los materiales según el tiempo disponible para la clase.

Selección y combinación

Prepare la clase a partir del aprendizaje que desea desarrollar. Puede elegir una actividad para introducir el tema y otra para profundizarlo en una clase posterior, unir propuestas compatibles o dividir una actividad si el grupo necesita más tiempo. Alterne respuestas individuales, intercambio en parejas y producción colectiva. Mantenga una relación clara entre los conceptos, las preguntas y el tema del módulo.

Orientaciones metodológicas

Después del banco encontrará recomendaciones para preparar la clase, mediar la reflexión y adaptar las propuestas. Utilícelas para anticipar confusiones y seleccionar ejemplos cercanos. En temas de privacidad, violencia y emociones, trabaje con situaciones ficticias y permita que la participación personal sea voluntaria. La conversación debe proteger la dignidad y la información de las personas.

Recursos

Al final de cada módulo se incluyen fichas, consignas o materiales de apoyo vinculados con las actividades. Pueden reproducirse, proyectarse o copiarse en el cuaderno. Cuando no haya conectividad, utilice impresos, tarjetas y materiales preparados previamente. La bibliografía final permite localizar las fuentes del documento y las consultas curriculares y complementarias.

MÓDULO 1

Ciudadanía digital



Módulo 1 Ciudadanía digital

a. Conceptos básicos de la ciudadanía digital.

La ciudadanía digital es fundamental para la democracia. Es difícil pensar en una cultura democrática sólida, sin una sociedad que ejerza una ciudadanía digital.

Conocer los principios que rigen el entorno digital, permite comprender el papel de las tecnologías en la sociedad y cómo afectan nuestras vidas. Saber analizar y evaluar críticamente los contenidos que circulan en Internet, permite seleccionar y utilizar información confiable y plural para tomar decisiones fundamentadas. Comprender que no existe nada neutro en la web, ayuda a analizar el uso de las huellas digitales y permite entender los límites de la privacidad en el espacio público. Saber cómo funcionan las redes sociales permite utilizarlas para promover el pluralismo, la inclusión y la diversidad. Utilizar Internet para la generación de contenidos sobre temas y problemas sociales, permite participar constructivamente en la vida pública de la comunidad.²

Aprender pensamiento computacional y programación, saber cuáles son los principios lógicos que hacen al funcionamiento de las tecnologías y poder utilizarlas de manera creativa para el diseño y desarrollo de sistemas

digitales, son, también, competencias fundamentales en un programa de ciudadanía digital que busca preparar a los estudiantes para responder a las demandas laborales del siglo XXI.

¿Quién es ciudadano digital?

Ciudadano digital es quien comprende el funcionamiento y los principios que rigen el entorno digital, analiza el lugar y papel que las tecnologías ocupan en la sociedad, evalúa su incidencia en la vida cotidiana, entiende su rol en la construcción del conocimiento y las sabe utilizar para la participación.

Ciudadano digital es quien cuenta con la habilidad para navegar en contextos digitales complejos y comprender sus implicancias sociales, económicas, políticas, educativas y laborales. Ciudadano digital es quien sabe hacer un uso reflexivo y creativo de Internet, tanto para el análisis crítico como para la participación.

La ciudadanía digital supone un conjunto de competencias que permite a las personas acceder, comprender, analizar y utilizar el entorno digital, de manera crítica, ética y creativa.

¿Qué significa brecha digital?³

Durante muchos años, la exclusión digital se explicaba solamente por la falta de acceso a Internet. El objetivo, entonces, era promover la conectividad de manera equitativa entre todos los sectores sociales.

² Morduchowicz, Roxana. "Ciudadanía Digital. Curriculum para la formación docente". UNESCO 2020 - MTD/ED/2020/PI/05

³ Idem.

Aún hoy, en América Latina, el acceso igualitario a las tecnologías y a Internet sigue siendo una asignatura pendiente y un desafío para la ciudadanía digital. Sin acceso no es posible construir una ciudadanía digital inclusiva. Y si no es inclusiva, margina, excluye e invisibiliza.

Sin inclusión, no será posible construir una ciudadanía digital para todos. A menor nivel socio económico, menor también el equipamiento cultural y tecnológico en las casas. El menor acceso a dispositivos digitales en las familias más desfavorecidas económicamente afecta también el uso que se hace de ellos. El acceso a una tecnología no interesa sólo por el grado de masificación de ese bien, sino por su incidencia en el significado y en las prácticas. El acceso (o no) a dispositivos en el hogar, genera apropiaciones diferentes.

Aun cuando el acceso universal a las tecnologías sigue siendo una condición esencial y un desafío pendiente, con frecuencia ha sido exacerbado, en detrimento de las habilidades y las prácticas. En el siglo XXI aparecen nuevas brechas digitales, que van más allá del acceso. Están basadas en las capacidades y en las prácticas. Una utilización limitada de las tecnologías es hoy la nueva forma de exclusión.

Los excluidos hoy son quienes no cuentan con la capacidad para identificar, enfrentar y responder a las nuevas problemáticas e interrogantes que genera el uso del entorno digital.

Contar o no contar con estas capacidades es lo que define la brecha digital hoy. Una brecha que no es instrumental, sino reflexiva y creativa. Que no habla del manejo de la herramienta, sino de su comprensión. Pensar las tecnologías y no solo utilizarlas de manera instrumental, es el gran desafío en este milenio.

El acceso es sin duda, el punto de partida. Sin él, solo los privilegiados económicamente podrán ser ciudadanos digitales. Pero el acceso no puede ser también, el punto de llegada. Lo importante no es el acceso en sí mismo, sino lo que la persona es capaz de hacer a partir de él. En otras palabras, el desafío en el siglo XXI es analizar de qué manera las personas –y especialmente los alumnos- utilizan las tecnologías para comprender el entorno digital, potenciar capacidades, incorporar nuevas competencias y crear nuevas oportunidades. Es utópico pensar que el acceso a las tecnologías sin las competencias para usarlas alcanza para ingresar a la sociedad del conocimiento.

b. Derechos humanos en línea

Se refiere a la aplicación de los derechos humanos en el espacio digital, incluyendo el derecho a la libertad de expresión, la privacidad, la protección de datos, y la lucha contra la violencia y el acoso en línea.

- Libertad de expresión y acceso a la información:
Internet permite un acceso amplio a la información y la expresión, pero también enfrenta desafíos como la censura, la vigilancia, y el acoso en línea.
- Privacidad y protección de datos:
La tecnología digital puede facilitar la recopilación y el uso de datos personales, lo que plantea riesgos para la privacidad y la protección de datos.
- Violencia y acoso en línea:
La violencia y el acoso en línea son un problema creciente, y la tecnología digital puede ser utilizada para facilitar estos delitos.
- Ciberseguridad:
La seguridad en línea es crucial para proteger los derechos humanos, incluyendo la privacidad, la protección de datos, y la libertad de expresión.
- Discriminación en línea:
La discriminación en línea, basada en el género, la raza, la religión, la orientación sexual, etc., es un problema que debe ser abordado.

La UNESCO promueve los derechos humanos en el entorno digital, especialmente la libertad de expresión, a través de iniciativas como la formación de periodistas para contrarrestar la desinformación y el fomento de una Internet universal, accesible y gobernada por múltiples actores. También trabaja en la elaboración de directrices para la regulación de plataformas digitales, enfatizando la importancia de los derechos humanos en el diseño y moderación de contenidos.

Enfoque de la UNESCO en los derechos humanos en línea:

- Libertad de expresión:

La UNESCO destaca la importancia de la libertad de expresión en línea como un derecho humano fundamental y trabaja para promover la misma, incluso en el entorno digital.

- Universalidad de Internet:

La UNESCO aboga por una Internet universal, accesible y gobernada por múltiples actores, donde los derechos humanos sean el centro de la misma.

- Regulación de plataformas digitales:

La UNESCO busca la regulación de plataformas digitales, enfocada en la protección de los derechos humanos, la transparencia y la responsabilidad.

- Educación y pensamiento crítico:

La UNESCO promueve la educación en derechos humanos y el desarrollo del pensamiento crítico para ayudar a los usuarios a navegar de forma segura en el entorno digital y a identificar la desinformación.

- Debida diligencia en materia de derechos humanos:

La UNESCO insta a las plataformas digitales a actuar con debida diligencia en materia de derechos humanos, cumpliendo la normativa internacional y siendo transparentes en su funcionamiento.

c. Competencias y habilidades digitales

Resulta imposible predecir con exactitud qué saberes serán útiles y significativos en una sociedad en permanente cambio. Lo único que se sabe con certeza, es que en el siglo XXI las personas necesitan competencias básicas y perdurables en el tiempo: aprender a resolver problemas, construir argumentos, tomar decisiones, saber comunicarlas y participar.

Una sociedad dinámica, altamente tecnológica, centrada en la información, el conocimiento y la comunicación, requiere de capacidades esenciales: analizar,

interpretar, evaluar, inferir, anticipar, resolver problemas, construir juicios, tomar decisiones, crear y comunicar.

Estas capacidades reciben el nombre de competencias fundamentales. Se las llama de esta manera porque son transversales a todos los saberes que se adquieren a lo largo de la vida.

Para construir conocimientos en cualquier campo del saber, las personas necesitan competencias fundamentales, basadas en el pensamiento crítico, en la capacidad para analizar, evaluar, argumentar, decidir y comunicar.⁴

Aplicar estas competencias al entorno digital requiere una formación en habilidades específicas y propias del universo virtual. Son las llamadas habilidades digitales.

Las habilidades digitales son la suma de conocimientos, capacidades, destrezas, actitudes y estrategias que se requieren para el uso de las tecnologías e Internet.

Estas habilidades se dividen en dos grandes categorías: las habilidades digitales fundamentales y las habilidades digitales instrumentales.

Empecemos por las primeras.

- Las habilidades digitales fundamentales consisten en el conjunto de capacidades que permiten pensar críticamente el entorno digital y utilizarlo para la participación. Derivadas de las

⁴ Competencias y habilidades digital. UNESCO 2021. MTD/ED/2021/PI/05

competencias fundamentales que explicamos en páginas anteriores, estas habilidades promueven un uso reflexivo, ético y creativo de las tecnologías. Se trata de una formación que tiene como eje al pensamiento crítico en el uso de Internet y con él, la capacidad para comprender, analizar, inferir, resolver problemas, argumentar, tomar decisiones, comunicar, crear y participar en el universo online.⁵

- La segunda categoría de habilidades digitales corresponde a las habilidades digitales instrumentales. Se trata de aptitudes y destrezas vinculadas al manejo de la herramienta. Por estar centradas en el instrumento, se las llama habilidades digitales instrumentales. Estas habilidades facilitan un uso práctico de los dispositivos digitales, las aplicaciones y plataformas, ya sea para acceder a información, como para llevar a cabo una mejor gestión en la tarea asignada. Las habilidades digitales instrumentales permiten utilizar la tecnología para responder a consignas o a necesidades puntuales. Proponen un abordaje práctico de los

dispositivos. Y enseñan a manejar las herramientas para funciones y acciones específicas.⁶

d. Cultura de paz y convivencia en entornos digitales.

La cultura de paz y convivencia en entornos digitales, según la UNESCO, se enfoca en la promoción de valores, actitudes y comportamientos que fomenten la resolución pacífica de conflictos y el respeto por los derechos humanos en el mundo virtual. Esto implica utilizar la tecnología de manera responsable y ética, evitando la difusión de contenido nocivo y promoviendo la inclusión y el diálogo intercultural.

El concepto de cultura de paz en entornos digitales:

- No es simplemente la ausencia de conflicto: La paz en línea va más allá de la ausencia de violencia, abarcando la construcción de relaciones basadas en el respeto, la comprensión y la cooperación.
- Promueve la resolución pacífica de conflictos: Se busca encontrar soluciones no violentas a los desacuerdos y tensiones que puedan surgir en el mundo virtual.
- Respeto a los derechos humanos: Se enfatiza la importancia de proteger los

⁵ Idem.

⁶ Ibidem.

derechos humanos, como la libertad de expresión, la privacidad y la seguridad en línea.

- Inclusión y diversidad: Se promueve la participación activa y segura de todos en el entorno digital, garantizando que nadie quede excluido o marginado.
- Diálogo intercultural: Se busca fomentar el entendimiento y la comunicación entre diferentes culturas y grupos, incluso en el contexto virtual.

La UNESCO promueve la educación para la paz en entornos digitales, capacitando a docentes, padres y estudiantes para que utilicen la tecnología de manera segura y responsable. La UNESCO trabaja con las plataformas de redes sociales para desarrollar herramientas y mecanismos que ayuden a combatir el contenido nocivo y a promover la cultura de paz en línea.

e. Ética digital en educación.

La ética digital en la educación se enfoca en desarrollar valores y habilidades para el uso responsable de la tecnología en el ámbito educativo, promoviendo la integridad, la privacidad y el respeto por los demás en el mundo digital. Esto incluye considerar la propiedad intelectual, la seguridad en línea, y la influencia de las tecnologías en el aprendizaje y la sociedad.

Aspectos clave de la ética digital en la educación:

- Propiedad intelectual: Respetar los derechos de autor y no plagiar, utilizando recursos digitales de manera responsable.
- Privacidad: Proteger la información personal y asegurar que los estudiantes no compartan datos privados en línea.
- Seguridad: Evitar ciberataques, phishing y otras amenazas en línea.
- Uso responsable: Comprender los efectos de la tecnología en el aprendizaje y la sociedad, y utilizarla de manera constructiva.
- Equidad e inclusión: Asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a la tecnología y que se utilicen de manera que no excluya a nadie.
- Transparencia: Ser honestos y abiertos en el uso de la tecnología.
- Respeto: Tratar a los demás con respeto, tanto en línea como fuera de ella.

Importancia de la ética digital en la educación:

- Desarrollo de habilidades digitales: La ética digital ayuda a los estudiantes a navegar por el

mundo digital de manera segura y responsable.

- Formación de ciudadanos digitales: La ética digital contribuye a formar ciudadanos digitales conscientes y comprometidos con la sociedad.
- Mejora del aprendizaje: La ética digital puede ayudar a crear entornos de aprendizaje más seguros y equitativos.
- Prevención de problemas: La ética digital puede ayudar a prevenir problemas como el ciberacoso, el plagio y la desinformación.

Las escuelas pueden:

- ❖ Establecer reglas claras sobre el uso de dispositivos móviles, redes sociales y otros recursos digitales.

- ❖ Fomentar la reflexión crítica sobre el uso de la tecnología: Los profesores pueden animar a los estudiantes a reflexionar sobre los efectos de la tecnología en el aprendizaje y la sociedad.
- ❖ Promover el respeto y la tolerancia en línea: Los profesores pueden enseñar a los estudiantes a tratar a los demás con respeto, incluso en línea.

En resumen: La ética digital en la educación es crucial para asegurar que los estudiantes utilicen la tecnología de manera responsable, segura y ética. Esto ayuda a desarrollar habilidades digitales, formar ciudadanos digitales conscientes y mejorar el aprendizaje.

Sugerencias de actividades

Seleccione las propuestas según el tema y las necesidades del grupo. Cada ficha ofrece 30 minutos, incluida la reflexión. Las tareas y los proyectos pueden continuar en otras sesiones.

Actividad 1 Bingo de ciudadanía digital

Propósito	Reconocer prácticas y conceptos de ciudadanía digital a partir del intercambio entre estudiantes.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Intercambio entre compañeros y reflexión en plenaria.
Recursos	Ficha de bingo del recurso 1.1 y lápices.
Introducción motivante 5 minutos	Entregue la ficha y lea las nueve consignas. Explique que cada casilla se completa conversando con una persona distinta y anotando una idea relacionada con la ciudadanía digital.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Las y los estudiantes buscan a alguien que pueda responder cada consigna. Registran su nombre y una respuesta breve. Al completar las nueve casillas dicen bingo. Revise algunas respuestas y pida que compartan los ejemplos encontrados sobre derechos, privacidad, participación y convivencia.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué aprendimos sobre nuestra vida digital?, ¿qué práctica favorece el respeto en línea?, ¿qué concepto necesitamos comprender mejor? Cada estudiante escribe una acción para ejercer una ciudadanía digital responsable.
Orientaciones y ajustes	Si el grupo es numeroso, trabaje dentro de equipos. Puede completar cinco casillas y dedicar más tiempo a la reflexión. No solicite nombres de cuentas ni información personal.

Actividad 2 Pelotas bailarinas de la convivencia digital

Propósito	Relacionar derechos, respeto, privacidad, inclusión y participación en los entornos digitales.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Grupo completo o círculos pequeños.
Recursos	Cinco pelotas pequeñas o bolas de papel con los cinco conceptos.
Introducción motivante 5 minutos	Forme un círculo y asigne a cada pelota un concepto del módulo. Recupere las definiciones del bloque y pregunte qué relación tiene cada concepto con la convivencia en Internet. Algunos de los conceptos pueden ser: - Derechos digitales: derechos que deben respetarse en Internet. - Respeto: trato digno hacia otras personas en los espacios digitales. - Privacidad: cuidado de la información personal propia y ajena. - Inclusión: condiciones para que todas las personas puedan participar en el entorno digital. - Participación digital: uso de los espacios digitales para expresar ideas y contribuir a la comunidad.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Lance una pelota y establezca una ruta para que pase por todas las personas. Incorpore gradualmente las otras pelotas siguiendo esa ruta. Haga dos pausas: quienes sostienen una pelota explican su concepto con una situación digital. El grupo propone cómo actuar de manera respetuosa en esa situación.
Cierre y reflexión 7 minutos	Dialogue sobre cómo el cuidado y la coordinación del juego se relacionan con la responsabilidad compartida en línea. Pregunte: ¿qué ocurre cuando se descuida la privacidad o el respeto?, ¿cómo se relacionan los cinco conceptos? Construyan una conclusión.
Orientaciones y ajustes	Adapte el movimiento al espacio y a las posibilidades del grupo. Puede pasar las pelotas de mano en mano o usar tarjetas desde los asientos. El juego representa conceptos de ciudadanía digital.

Actividad 3 Palabras para comprender la ciudadanía digital

Propósito	Relacionar vocabulario del módulo con situaciones de la vida digital.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Trabajo individual, parejas y plenaria.
Recursos	Sopa de letras del recurso 1.2, lápices y cuaderno.
Introducción motivante 5 minutos	Pregunte qué significa ser ciudadano digital y anote dos respuestas. Presente las doce palabras de la ficha.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada estudiante encuentra las palabras. En parejas eligen tres y explican qué significan con apoyo del contenido del módulo. Escriben un ejemplo de cómo se relacionan con la vida en Internet. Recupere las palabras que generen dudas y aclare su significado utilizando el bloque conceptual.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pida completar: una persona ejerce ciudadanía digital cuando... Escuche varias respuestas y pregunte por qué el acceso a dispositivos debe acompañarse de pensamiento crítico y responsabilidad.
Orientaciones y ajustes	Si la búsqueda consume demasiado tiempo, entregue la lista de palabras y trabaje directamente la relación entre concepto y ejemplo. Evite convertir la rapidez en el criterio de aprendizaje.

Actividad 4 La pirámide de los derechos en línea

Propósito	Reconocer derechos humanos que deben respetarse en los espacios digitales.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Reflexión individual y construcción colectiva.
Recursos	Vasos reutilizables o tarjetas, marcadores y cuaderno.
Introducción motivante 5 minutos	Pida escribir dos derechos que deban protegerse en Internet. Recupere ejemplos del módulo, como libertad de expresión, privacidad y acceso a la información.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada estudiante elige un derecho y lo escribe en un vaso o tarjeta. En equipos forman una pirámide y explican cómo podría respetarse o vulnerarse ese derecho en una conversación, publicación o búsqueda. Reúna los aportes y relacione la protección de derechos con el respeto, la inclusión y el pensamiento crítico.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué responsabilidad tenemos para proteger los derechos de otras personas?, ¿qué cambia cuando un derecho se vulnera en línea? Cada equipo formula una recomendación para un entorno digital respetuoso.
Orientaciones y ajustes	La posición en la pirámide no establece una jerarquía entre derechos. Diferencie los derechos de las medidas que contribuyen a protegerlos, como la regulación de plataformas y la educación.

Actividad 5 conteo rápido de habilidades digitales

Propósito	Distinguir habilidades digitales fundamentales e instrumentales y reconocer necesidades de aprendizaje.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Respuesta individual y análisis colectivo.
Recursos	Afirmaciones del recurso 1.3, tarjetas con sí y no, pizarra.
Introducción motivante 5 minutos	Explique que el conteo permite conocer qué habilidades necesita fortalecer el grupo. Lea un ejemplo instrumental y uno relacionado con pensamiento crítico.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Presente las catorce afirmaciones. Cada estudiante responde con su tarjeta sin exponer datos personales. Registre los totales. En parejas clasifiquen cuatro afirmaciones como habilidades fundamentales o instrumentales y expliquen su relación. Contraste las respuestas con las definiciones del módulo.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿manejar una herramienta asegura un uso responsable?, ¿qué habilidad nos ayuda a decidir qué compartir? Cada estudiante elige una habilidad que desea fortalecer y explica para qué le servirá.
Orientaciones y ajustes	Permita responder todavía no lo sé cuando una afirmación lo requiera. Utilice los resultados para preparar clases posteriores. No califique a las personas por tener dispositivos o cuentas.

Actividad 6 Un día sin Internet

Propósito	Analizar la relación entre los entornos digitales, las necesidades cotidianas y la brecha digital.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Cuatro equipos y plenaria.
Recursos	Hojas o papelógrafos y marcadores.
Introducción motivante 5 minutos	Presente la pregunta de la propuesta: ¿qué pasaría si un día ya no hubiera Internet? Pida una respuesta breve relacionada con el aprendizaje o la comunicación.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Asigne a los equipos el correo electrónico, las redes sociales, los buscadores y la IA, o el acceso a información almacenada en línea. Analizan qué actividades se afectarían, qué alternativas tendrían y qué capacidades necesitan para resolver la situación. Cada equipo prepara dos conclusiones y las comparte.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿todas las personas tienen las mismas posibilidades de acceso?, ¿qué podemos hacer para que nadie quede fuera de una actividad escolar? Elaboren una propuesta que permita participar con diferentes condiciones de conectividad.
Orientaciones y ajustes	El centro del análisis es el acceso y el uso de la tecnología. Aclare que la falta de Internet no elimina la información guardada localmente en una computadora. Puede usar experiencias de interrupción de conectividad sin identificar a estudiantes.

Actividad 7 Las tecnologías digitales en nuestra vida

Propósito	Reconocer usos, oportunidades y precauciones en la relación cotidiana con las tecnologías digitales.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Registro individual, equipos y plenaria.
Recursos	Cuaderno y pizarra.
Introducción motivante 5 minutos	Pregunte: ¿en qué momentos de nuestra vida están presentes las tecnologías digitales? Incluya experiencias conocidas por quienes no tienen dispositivo propio.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada estudiante registra tres usos relacionados con información, comunicación, aprendizaje o participación. En equipos reúnen los ejemplos en dos grupos: oportunidades y precauciones. Vinculan cada precaución con un concepto del módulo, como privacidad, huella digital, respeto o inclusión. Comparten una conclusión por equipo.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué uso mejora nuestra convivencia o aprendizaje?, ¿qué decisión exige mayor cuidado? Cada estudiante escribe una recomendación para utilizar el entorno digital de manera ética y constructiva.
Orientaciones y ajustes	Puede unir esta propuesta con Un día sin Internet en dos clases. No solicite información sobre la economía familiar ni sobre cuentas personales.

Actividad 8 Normas para convivir en entornos digitales

Propósito	Construir acuerdos de convivencia que articulen los principios de ética digital del módulo.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Equipos y acuerdos en plenaria.
Recursos	Tarjetas, marcadores y papelógrafo.
Introducción motivante 5 minutos	Presente una situación ficticia de una publicación que expone a otra persona. Pregunte qué norma ayudaría a prevenirla.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Organice equipos para proponer normas relacionadas con propiedad intelectual, privacidad, seguridad, uso responsable, equidad, transparencia y respeto. Cada norma se escribe como una acción concreta y se acompaña de su razón. Los equipos presentan sus propuestas; agrupen las semejantes y construyan un decálogo común.
Cierre y reflexión 7 minutos	Revise si las normas protegen derechos y permiten participar a todas las personas. Pregunte: ¿cómo sabremos si estos acuerdos se cumplen?, ¿qué haremos cuando sea necesario revisarlos? Elijan una norma para empezar a practicar.
Orientaciones y ajustes	Puede construir el acuerdo progresivamente y retomarlo como proyecto del módulo. Su difusión en otros grupos debe responder a una finalidad educativa acordada.

Actividad 9 Dramatizamos la construcción de paz digital

Propósito	Representar decisiones que favorecen la resolución pacífica de conflictos y el respeto en línea.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Cuatro equipos y presentación breve.
Recursos	Tarjetas con situaciones, hojas y materiales sencillos.
Introducción motivante 5 minutos	Recupere las normas de convivencia. Proponga situaciones ficticias de exclusión, desacuerdo o publicación sin respeto en un espacio digital.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada equipo prepara una representación de dos minutos mediante mímica, canción, noticiero o video simulado. Debe mostrar la situación y una respuesta basada en diálogo, derechos, inclusión o cooperación. Dedique diez minutos a prepararla y ocho a las cuatro presentaciones.
Cierre y reflexión 7 minutos	Después de las representaciones pregunte: ¿qué acción cambió la situación?, ¿qué derecho se protegió?, ¿cómo se construyó paz? Registre las decisiones que pueden trasladarse a la convivencia del grupo.
Orientaciones y ajustes	Las representaciones pueden realizarse sin grabación ni publicación. Evite reproducir insultos o situaciones personales. Si necesita más tiempo, prepare y presente en sesiones separadas.

Actividad 10 Un artículo sobre nuestra ciudadanía digital

Propósito	Argumentar el sentido de la ciudadanía digital utilizando los contenidos del módulo.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Escritura individual e intercambio en parejas.
Recursos	Cuaderno, contenidos del módulo y producciones anteriores.
Introducción motivante 5 minutos	Lea la afirmación de la propuesta sobre la ciudadanía digital y el ejercicio de una ciudadanía plena. Pregunte qué relación encuentran entre inclusión digital y participación.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada estudiante redacta un texto breve que explique su postura, utilice dos conceptos del módulo e incluya un ejemplo de la vida escolar. En parejas revisan si el argumento se comprende y si el ejemplo respeta la privacidad. Realizan un ajuste a partir de la conversación.
Cierre y reflexión 7 minutos	Invite a compartir voluntariamente algunos textos. Pregunte qué aprendimos sobre derechos, responsabilidades y participación. Cada estudiante señala qué idea quiere conservar o mejorar en su artículo.
Orientaciones y ajustes	Puede sugerirse como tarea y utilizar la sesión para planificar o revisar. El artículo y el decálogo pueden aportar a un proyecto de convivencia digital del grupo.

Orientaciones metodológicas

Las actividades de este módulo vinculan el reconocimiento de prácticas cotidianas con la comprensión de derechos y responsabilidades. El bingo, las pelotas y la sopa de letras permiten recuperar ideas previas; la pirámide y el conteo rápido ayudan a profundizarlas. Seleccione la actividad según lo que el grupo necesita aprender y explique los conceptos que aparezcan como dudas antes de pasar a una producción colectiva.

Para preparar una clase, puede iniciar con experiencias de la vida digital, recuperar una definición del bloque conceptual y escoger una actividad que permita usarla en una situación concreta. Mantenga el cierre reflexivo para comprobar si las y los estudiantes distinguen el manejo de herramientas de las capacidades necesarias para utilizarlas de forma crítica y responsable. El decálogo, las dramatizaciones y el artículo pueden aportar a un acuerdo de convivencia construido durante varias clases.

Recurso 1.1 Bingo de ciudadanía digital

Busque a una persona distinta por casilla. Anote su nombre y una idea de su respuesta.
Las consignas se relacionan con los contenidos de Ciudadanía digital.

Explica qué significa ciudadanía digital	Da un ejemplo de respeto en línea	Menciona un derecho que debe protegerse en Internet
Explica por qué debemos cuidar la privacidad	Reconoce una oportunidad de participación digital	Propone una forma de incluir a quienes tienen menor acceso
Da un ejemplo de uso responsable de la tecnología	Explica por qué debemos respetar la autoría	Propone una norma de convivencia digital

Reflexión: ¿qué consigna me ayudó a comprender mejor la ciudadanía digital?

Recurso 1.2 Sopa de letras temática

Encuentre las doce palabras y relacione tres con ejemplos de la vida digital. Para la búsqueda se escriben sin espacios ni tildes.

R	E	S	P	E	T	O	U	E	N	I	L	D	J	G	L	C	N	J
C	U	T	D	D	C	J	H	E	R	S	R	E	A	U	B	M	I	N
O	C	C	A	G	D	T	U	A	O	V	P	R	O	D	T	D	P	C
N	I	R	M	T	H	A	E	C	C	P	I	E	O	S	E	F	A	O
V	U	B	S	H	O	V	L	I	G	E	H	C	B	T	C	E	R	D
I	D	R	O	S	E	G	L	U	H	R	L	H	D	R	N	T	T	A
V	A	E	D	M	C	N	A	D	L	O	N	O	L	U	O	I	I	H
E	D	C	B	B	M	O	D	A	M	T	P	S	I	D	L	C	C	N
N	A	H	R	O	S	J	I	D	G	B	R	D	M	M	O	A	I	I
C	N	A	J	H	O	N	G	A	S	M	I	I	T	L	G	R	P	N
I	I	D	G	N	I	F	I	N	H	F	V	G	D	M	I	H	A	C
A	A	I	V	F	E	J	T	O	F	E	A	I	V	U	A	U	C	L
T	N	G	A	P	R	I	A	D	L	L	C	T	M	J	J	N	I	U
T	U	I	V	F	D	H	L	I	R	P	I	A	S	N	I	N	O	S
I	M	T	F	C	F	A	E	G	V	S	D	L	S	A	O	H	N	I
V	R	A	H	B	S	J	V	I	L	C	A	E	H	I	A	H	M	O
O	O	L	O	J	L	R	V	T	C	N	D	S	M	L	G	F	D	N
U	R	L	C	B	J	R	V	A	T	J	P	L	T	I	U	N	F	O
C	L	P	F	P	B	M	T	L	G	I	F	O	S	E	A	R	B	R

Palabras: Ciudadanía, Ciudadano digital, Derechos digitales, Brecha digital, Huella digital, Privacidad, Participación, Tecnología, Respeto, Inclusión, Ética, Convivencia.

Relacione tres palabras con ejemplos de ciudadanía digital.

Recurso 1.3 Conteo rápido de habilidades digitales

Responda sí, no o todavía no lo sé. Las primeras ocho afirmaciones orientan la conversación sobre comprensión y pensamiento crítico; las últimas seis recuperan habilidades instrumentales. Relacione ambos grupos.

Afirmación	Sí	No	Todavía no lo sé
Puedo explicar qué significa privacidad en Internet			
Puedo explicar cómo se relaciona la identidad con la presencia digital			
Reconozco que nuestras acciones dejan huellas digitales			
Analizo información antes de aceptarla			
Comparo fuentes para seleccionar información confiable			
Puedo explicar que los algoritmos influyen en lo que vemos			
Pienso en el respeto y la inclusión cuando creo contenidos			
Identifico una forma de participar en la solución de un problema mediante Internet			
Sé utilizar el correo electrónico			
Sé utilizar una hoja de cálculo			
Sé elaborar una presentación digital			
Sé instalar una herramienta y revisar sus condiciones de uso			
Sé crear un video o un contenido digital			
Sé compartir textos o imágenes en un espacio digital			

Reflexión: ¿qué relación existe entre saber usar una herramienta y pensar críticamente sobre su uso?

MÓDULO 2

Alfabetización mediática e informativa



Módulo 2 Alfabetización mediática e informacional

La alfabetización mediática e informacional (AMI) es el conjunto de habilidades y conocimientos que permite a las personas acceder a la información, evaluarla de forma crítica y crear contenidos de manera responsable.

La UNESCO apoya el desarrollo de la Alfabetización Mediática e Informacional y las Competencias Digitales para todos, con el fin de capacitar a las personas para utilizar la información de forma crítica, navegar por el entorno en línea de forma segura y responsable y garantizar la confianza en nuestro ecosistema de información y en las tecnologías digitales.

La alfabetización mediática e informacional proporciona un conjunto de habilidades esenciales para hacer frente a los desafíos del siglo XXI, incluyendo la proliferación de la desinformación y la incitación al odio, la disminución de la confianza en los medios de comunicación y las innovaciones digitales, en particular la Inteligencia Artificial.

¿Qué incluye la AMI?

Acceso ético

Saber buscar y encontrar información de forma legal y segura en internet y los medios.

El acceso comienza con la identificación de una necesidad de información. Precisar qué queremos conocer permite orientar la búsqueda y seleccionar contenidos pertinentes. Buscar información sobre privacidad, por ejemplo, requiere distinguir si necesitamos comprender el concepto, conocer recomendaciones para proteger datos o analizar una situación de exposición en una red social.

Durante la búsqueda también es necesario cuidar la seguridad. Un sitio que solicita datos personales innecesarios o un enlace de procedencia desconocida merece atención antes de continuar. El acceso ético implica considerar tanto la información que obtenemos como los datos que entregamos para consultarla.

Encontrar un contenido no significa que la búsqueda haya concluido. Es necesario revisar si responde a nuestra pregunta, si podemos identificar su procedencia y si ofrece elementos suficientes para comprender el tema. En clase, esta distinción ayuda a superar la selección de la primera respuesta disponible y favorece decisiones fundamentadas.

Pensamiento crítico

Analizar fuentes, distinguir entre hechos y opiniones y detectar noticias falsas o contenidos manipulados por inteligencia artificial.

El pensamiento crítico permite examinar la información y valorar las razones que sostienen una afirmación. Se expresa en la disposición a preguntar, comparar, reconocer dudas y revisar una conclusión cuando aparecen nuevos elementos. También requiere considerar que nuestras preferencias y expectativas pueden influir en la manera en que interpretamos un mensaje.

Un contenido que coincide con lo que pensamos puede parecernos confiable sin haberlo revisado. De igual manera, podemos rechazar una información únicamente porque contradice nuestra opinión. Detenerse a examinar las evidencias permite reconocer esta posibilidad y construir una valoración más cuidadosa.

Esta capacidad se fortalece cuando las y los estudiantes explican por qué aceptan una afirmación, qué información les falta y cómo podrían comprobarla. La respuesta “lo vi en internet” identifica un espacio de circulación, pero todavía no explica quién produjo el contenido ni por qué merece confianza.

Creación responsable

Producir y compartir contenidos propios respetando los derechos humanos y las normas de convivencia en línea.

Crear contenidos implica seleccionar información, organizar ideas y decidir cómo presentarlas. Estas decisiones tienen una dimensión ética, porque los mensajes pueden informar, orientar y favorecer el diálogo, pero también confundir, excluir o afectar la dignidad de otras personas.

La creación responsable requiere revisar las afirmaciones, reconocer las fuentes utilizadas y cuidar el lenguaje. También supone valorar si se cuenta con autorización para publicar imágenes, conversaciones o información de otras personas. Que un contenido esté disponible en un grupo digital no significa que pueda difundirse sin considerar su privacidad.

Una publicación escolar puede contribuir a la convivencia cuando presenta información clara, distingue las opiniones de los hechos y ofrece propuestas respetuosas. Antes de compartirla, conviene revisar tanto su contenido como la forma en que representa a las personas y situaciones mencionadas.

¿Por qué es importante?

Combate a la desinformación

Ayuda a la sociedad a no creer ni difundir bulos en redes sociales.

La desinformación puede afectar las decisiones individuales y colectivas. Un aviso escolar sin confirmar puede generar ausencias; una acusación sin respaldo puede perjudicar a una persona; una recomendación presentada como segura puede llevar a compartir datos o abrir enlaces de riesgo. La AMI ayuda a reconocer que la circulación de estos mensajes tiene consecuencias concretas.

Prevenir su difusión requiere detenerse antes de reenviar, revisar la procedencia y buscar confirmación. Cuando todavía no se cuenta con información suficiente, reconocer la incertidumbre es una decisión responsable. Expresiones como “no he podido comprobarlo” o “necesitamos consultar la fuente” evitan presentar una suposición como un hecho.

Defensa de la democracia

Fomenta una ciudadanía participativa, informada y capaz de ejercer su libertad de expresión.

La participación democrática requiere información que permita comprender los asuntos sobre los que se opina y decide. La AMI contribuye a examinar argumentos, escuchar diferentes perspectivas y expresar posiciones con fundamento. También ayuda a reconocer mensajes que intentan desacreditar a otras personas mediante rumores, estereotipos o expresiones de odio.

En la vida escolar, estas capacidades pueden observarse cuando un grupo analiza una necesidad, consulta distintas opiniones y comunica las razones de una propuesta. La libertad de expresión se relaciona con la posibilidad de compartir ideas y con la responsabilidad de respetar los derechos de quienes participan en el diálogo.

Protección digital

Permite navegar de forma segura y proteger la privacidad frente a los riesgos del entorno digital.

La protección digital incluye reconocer qué información personal puede quedar expuesta y valorar las solicitudes que recibimos. Un mensaje puede parecer cercano o urgente y, aun así, requerir comprobación antes de responder. La AMI permite examinar quién solicita los datos, para qué los necesita y qué consecuencias podría tener entregarlos.

También contribuye a identificar contenidos que promueven el acoso, la humillación o la violencia. Ante estas situaciones, es necesario considerar la protección de las personas afectadas y buscar apoyo. La revisión crítica de un mensaje debe acompañarse de decisiones que eviten ampliar el daño mediante su difusión.

La alfabetización mediática e informacional facilita nuestro desarrollo cívico y social y nuestra responsabilidad en el consumo y la creación de la información, fomentando una relación con los demás respetuosa y basada en valores.

Las juventudes ante la información y los medios

Cada día, personas de todo el mundo crean y comparten millones de mensajes, imágenes y videos. Los jóvenes tienen móviles desde edades cada vez más tempranas y están expuestos a tanta información y desinformación, con los riesgos que ello conlleva, como los adultos, pero sin los conocimientos y el bagaje personal para cribarlas. De hecho, muchos de ellos no son conscientes de la influencia que pueden tener en los demás o de lo susceptibles que son de recibir estímulos a través de los medios. Así, resulta esencial que los más jóvenes

tengan las competencias necesarias para transitar por las diferentes capas del entorno digital y conocer las consecuencias de sus acciones en este marco.

En este sentido, la responsabilidad de docentes y madres y padres de familia, respecto a la niñez, adolescencia y juventud, consiste en enseñarles a pensar de una manera más crítica sobre lo que encuentren, vean y lean en los medios, aportando estrategias y recursos para educar mediáticamente a la ciudadanía y capacitándola para navegar por todo este caos mediático al que actualmente nos estamos enfrentando como sociedad.

Este acompañamiento debe reconocer que las experiencias y capacidades de las y los estudiantes son diversas. Algunas personas conocen distintos medios y herramientas, mientras que otras tienen oportunidades de acceso más limitadas. La familiaridad con un dispositivo tampoco permite suponer que se cuenta con todas las habilidades necesarias para evaluar información o proteger la privacidad.

Partir de sus experiencias permite identificar cómo reciben noticias, qué fuentes consultan y qué dudas encuentran. El diálogo ofrece una oportunidad para revisar decisiones sin ridiculizar a quienes hayan creído un mensaje falso o compartido información sin comprobarla. El propósito educativo consiste en comprender lo ocurrido y fortalecer criterios para actuar con mayor cuidado.

La AMI reconoce el papel primordial de la información y los medios de comunicación en nuestra vida cotidiana y que estos están en el centro de la libertad de expresión y de información. Permite a la ciudadanía comprender el papel de los medios y las redes sociales con las que interactúa a diario, sus expectativas

éticas, evaluar críticamente su contenido y tomar decisiones como consumidora y productora de información. Asimismo, las personas usuarias deben ser capaces de identificar riesgos como el ciberacoso, las noticias falsas, la violencia en línea y otros peligros de la red.

La fuente y el contexto de los mensajes

La fuente es un elemento fundamental para comprender de dónde procede la información. Puede tratarse de una persona, una institución, un medio de comunicación o un documento. Identificarla permite revisar si tiene relación con el tema y si es posible consultar el contenido original.

La persona que nos envía un mensaje no siempre es quien lo produjo. Un compañero puede reenviar una captura recibida en otro grupo sin conocer su origen. Por ello, conviene diferenciar entre quien comparte el contenido y la fuente que sostiene la afirmación. La confianza personal en quien lo envía no sustituye la revisión de su procedencia.

El contexto también influye en la interpretación. Una fotografía puede corresponder a otro lugar; un aviso puede haber sido válido en una fecha anterior; una frase puede adquirir un sentido diferente cuando se separa de la conversación en que fue expresada. Revisar fecha, lugar y circunstancias ayuda a evitar conclusiones basadas en fragmentos incompletos.

En un mensaje escolar, por ejemplo, es importante comprobar a qué establecimiento y grado se refiere, cuándo fue emitido y quién lo autorizó. Estos elementos permiten valorar si la información sigue siendo pertinente y si corresponde a la situación que estamos viviendo.

Hechos, opiniones y argumentos

Distinguir entre hechos y opiniones ayuda a comprender qué tipo de afirmación presenta un mensaje. Un hecho puede contrastarse con información y evidencias. Una opinión expresa una valoración, preferencia o interpretación. Ambas pueden formar parte de una conversación, pero requieren ser reconocidas para evitar confusiones.

La afirmación “la reunión comenzará a las ocho” puede comprobarse mediante el aviso correspondiente. En cambio, “ese horario es el más conveniente” expresa una valoración que puede sostenerse con razones y discutirse desde distintas necesidades. Reconocer esta diferencia permite preguntar qué debe verificarse y qué puede deliberarse.

Un argumento presenta razones para sostener una posición. Su valoración requiere examinar si esas razones se relacionan con la conclusión y si cuentan con respaldo. La seguridad con que alguien habla, la cantidad de personas que repiten una idea o la popularidad de una publicación no demuestran por sí solas que el argumento sea suficiente. En clase, explicar el camino seguido para llegar a una respuesta ayuda a hacer visible el razonamiento. También permite reconocer acuerdos y desacuerdos sin convertir la diferencia de opinión en un ataque personal.

Verificar antes de aceptar o difundir

Verificar significa buscar elementos que permitan comprobar una afirmación. El proceso comienza por precisar qué dice el mensaje y qué parte necesita confirmación. Después corresponde revisar su fuente, fecha y evidencias, así como consultar información que permita contrastarlo.

Si un mensaje anuncia la suspensión de clases, la comprobación debe dirigirse a los canales del establecimiento. Si presenta una afirmación para una investigación escolar, conviene consultar materiales relacionados con el tema y revisar las referencias. La fuente pertinente depende de lo que se desea comprobar. Cuando existen contradicciones, es necesario examinar sus razones. Puede haber diferencias de fecha, alcance o contexto.

También puede faltar información para llegar a una conclusión. Reconocer estas limitaciones forma parte del pensamiento crítico y permite comunicar con mayor precisión.

Verificar también implica corregir. Si se ha compartido un contenido que después resulta incorrecto, es conveniente comunicar la aclaración a quienes lo recibieron. Esta acción muestra responsabilidad y ayuda a limitar la circulación del error.

Imágenes, videos e inteligencia artificial

Las imágenes y los videos pueden parecer evidencias directas de lo ocurrido. Sin embargo, su interpretación requiere conocer el origen y el contexto. Un encuadre muestra una parte de la situación; una edición selecciona fragmentos; un texto añadido puede orientar la manera en que se comprende la escena.

Por ello, observar un contenido visual debe acompañarse de preguntas sobre quién lo produjo, cuándo y dónde se registró y qué información lo acompaña. Una imagen llamativa puede ayudar a comunicar, pero su apariencia no demuestra por sí sola la afirmación que se presenta junto a ella.

La inteligencia artificial amplía las posibilidades de producir textos, imágenes y otros contenidos. Desde la AMI, esto exige mantener la revisión de las fuentes y las evidencias. Una respuesta bien redactada puede contener información que necesita comprobarse, y un material visual convincente puede no representar un hecho real.

Cuando se utilizan estos recursos para aprender o comunicar, corresponde revisar el resultado, contrastar las afirmaciones y reconocer el apoyo recibido. La responsabilidad sobre lo que se presenta permanece en quienes deciden utilizarlo y compartirlo.

Emociones y decisiones al compartir información

Los mensajes pueden provocar miedo, enojo, entusiasmo o sorpresa. Estas emociones forman parte de nuestra relación con la información y pueden impulsar respuestas rápidas. Un contenido que exige “compartir inmediatamente” o que presenta una acusación alarmante merece una pausa antes de actuar.

Detenerse permite distinguir entre la reacción que produce el mensaje y las razones para considerarlo confiable. También ofrece tiempo para valorar si compartirlo puede afectar a alguien. Esta reflexión resulta especialmente relevante cuando se trata de rumores, fotografías privadas o contenidos que ridiculizan a una persona.

La responsabilidad al compartir incluye preguntarse si el mensaje aporta información útil, si respeta la privacidad y si puede contribuir al diálogo. Decidir no reenviar también es una forma de participación cuando evita ampliar la desinformación o el daño.

La AMI como parte del trabajo en clase

La alfabetización mediática e informacional puede acompañar la lectura, la investigación, la discusión y la producción de contenidos en diferentes áreas. Su desarrollo requiere oportunidades para practicar y explicar decisiones, utilizando situaciones relacionadas con los aprendizajes y con la vida escolar.

Durante una investigación, puede orientarse la revisión de las fuentes y la relación entre las evidencias y las conclusiones. En una conversación, puede promoverse la distinción entre hechos y opiniones. Al elaborar una publicación, puede revisarse la claridad del mensaje, el reconocimiento de las fuentes y el respeto de la privacidad.

Estas capacidades también pueden trabajarse sin conexión a internet, mediante noticias impresas, avisos, fotografías, capturas preparadas o mensajes ficticios. Lo fundamental es que las y los estudiantes tengan oportunidades para acceder, analizar, evaluar, crear y compartir información con criterios claros.

El aprendizaje se hace visible cuando pueden fundamentar por qué confían en una fuente, identificar lo que necesita comprobación, reconocer una limitación y explicar las consecuencias de difundir un contenido. De esta manera, la AMI contribuye al uso crítico y responsable de la información, al respeto de los derechos y a una participación que favorezca la convivencia pacífica.

Sugerencias de actividades

Seleccione las propuestas según el tema y las necesidades del grupo. Cada ficha ofrece 30 minutos, incluida la reflexión. Las tareas y los proyectos pueden continuar en otras sesiones.

Actividad 1 Dos verdades y una afirmación por comprobar

Propósito	Reconocer que la confiabilidad de un mensaje requiere razones y comprobación.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Parejas, equipos y plenaria.
Recursos	Tarjetas con afirmaciones temáticas del recurso 2.1.
Introducción motivante 5 minutos	Presente tres afirmaciones sobre información y medios digitales. Pregunte cuáles podrían aceptarse y qué necesitaríamos comprobar.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	En parejas seleccionan dos afirmaciones respaldadas por los contenidos del módulo y una que contradiga esos contenidos. Las presentan a otro equipo sin indicar cuál requiere corrección. El equipo receptor justifica su decisión con el bloque conceptual. Intercambien las tarjetas y revisen los argumentos.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿la seguridad con que se dice algo lo convierte en verdadero?, ¿qué diferencia hay entre adivinar y justificar? Escriban una recomendación para no compartir información sin comprobarla.
Orientaciones y ajustes	Todas las afirmaciones se relacionan con AMI. No pida inventar mentiras sobre la vida personal. Aclare que el ejercicio trabaja la verificación de contenidos.

Actividad 2 Un dibujo de cómo pensamos la información

Propósito	Relacionar pensamiento crítico y toma de decisiones con el consumo de información digital.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Trabajo individual y parejas.
Recursos	Hoja, lápices y colores.
Introducción motivante 5 minutos	Pida dibujar un cerebro y escribir alrededor qué hacemos cuando recibimos un mensaje digital.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Las y los estudiantes añaden acciones del módulo: acceder, analizar, evaluar, crear y compartir. En parejas explican dónde necesitan detenerse para comprobar la información. Agregan al dibujo un ejemplo de mensaje escolar y describen qué revisarían antes de aceptarlo o difundirlo. Puede proponer los siguientes mensajes: - «Nuestra clase decidió publicar las fotografías de todos en la página del establecimiento». - «Para participar en el concurso escolar, ingresa a este enlace y escribe tus datos personales». - «Este resumen hecho con inteligencia artificial contiene todas las respuestas correctas para la evaluación». - «Desde el lunes cambia el horario de entrada. Aquí está la captura del comunicado».
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué decisión puede evitar la desinformación?, ¿qué responsabilidad tenemos cuando creamos contenidos? Cada estudiante añade una frase que resuma el uso crítico y responsable de la información.
Orientaciones y ajustes	El dibujo organiza ideas y representa procesos de análisis. Evite presentar la comparación con dispositivos como una explicación literal del cerebro o de la IA.

Actividad 3 Creadores de contenido por un día

Propósito	Producir un mensaje que combine análisis de información y creación responsable.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Cuatro equipos y socialización.
Recursos	Hojas y marcadores; dispositivo opcional.
Introducción motivante 5 minutos	Pregunte qué responsabilidad tiene quien crea contenidos y cómo sus mensajes pueden influir en otras personas.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada equipo asume el papel de creador de contenido y prepara una publicación, un guion o un cartel sobre verificación de información o convivencia digital. Define destinatario, idea central y fuente del mensaje. Elige una voz o personaje ficticio y comprueba que el contenido respete derechos, autoría y privacidad. Compartan una presentación de un minuto por equipo.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué hace responsable este contenido?, ¿qué información falta verificar?, ¿qué efecto puede tener en quienes lo reciben? Cada equipo propone una mejora a su producción.
Orientaciones y ajustes	La figura de influencer puede ser ficticia. El producto puede elaborarse en papel y revisarse en clase. Una campaña escolar puede desarrollarse después con los mensajes revisados.

Actividad 4 Descubriendo información que necesita verificación

Propósito	Aplicar pensamiento crítico antes de aceptar o compartir un mensaje.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Respuesta individual, equipos y plenaria.
Recursos	Mensajes simulados del recurso 2.2, preguntas del recurso 2.4, tarjetas y cuaderno.
Introducción motivante 5 minutos	Explique que los mensajes de la ficha son ejemplos ficticios preparados para analizar información. No se presentan como noticias reales.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Muestre los cuatro mensajes. Cada estudiante indica si dispone de información suficiente para decidir. En equipos revisan quién lo comunica, dónde aparece, qué respaldo ofrece y qué necesitarían contrastar. Registre diferencias entre la primera impresión y el análisis. Utilice el contenido de AMI para orientar la búsqueda de razones.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué dato nos hizo dudar?, ¿qué haríamos antes de reenviarlo?, ¿qué consecuencias puede tener una difusión apresurada? Cada equipo escribe una decisión razonada.
Orientaciones y ajustes	Puede usar mensajes actuales solo después de revisarlos y conservar sus fuentes. La ausencia de evidencia no permite declarar automáticamente que un mensaje es falso. Incluya la opción no comprobado.

Actividad 5 El grupo pide contenido responsable

Propósito	Buscar y seleccionar contenidos sobre AMI con criterios de pertinencia y responsabilidad.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Equipos y comparación de resultados.
Recursos	Mensajes escritos, imágenes o carteles y videos breves o guiones sobre los contenidos del módulo. Pueden consultarse en Internet o entregarse impresos. Hojas y lápices para registrar las selecciones.
Introducción motivante 5 minutos	Explique que realizarán una adaptación de «El rey pide»: usted solicitará un contenido y los equipos deberán buscar un ejemplo que cumpla la consigna. Cada elección debe acompañarse de una explicación relacionada con el módulo. Por ejemplo: «El rey pide un mensaje que ayude a comprobar información». Una respuesta posible sería: «Antes de compartir un aviso, revisa quién lo emitió, su fecha y las evidencias que presenta». Aclare que se valorará la justificación de la selección.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Realice tres rondas de seis minutos. En cada ronda, los equipos buscan entre los materiales disponibles, seleccionan un contenido y anotan su fuente y la razón de su elección. Puede cambiar las solicitudes de acuerdo a su contexto. Primera ronda: «El rey pide un mensaje que explique cómo verificar información antes de compartirla». Por ejemplo, pueden seleccionar un texto que recomiende comprobar la fuente y contrastar la información. Deben explicar cómo esa recomendación ayuda a evitar la desinformación. Segunda ronda: «El rey pide una imagen o cartel que promueva la creación responsable de contenidos». Por ejemplo, un cartel que diga: «Pide autorización antes de publicar fotografías de otras personas». Deben relacionarlo con la privacidad y el respeto de derechos. Tercera ronda: «El rey pide un video breve o un guion que muestre el uso crítico de la información». Por ejemplo, una escena en la que alguien recibe un aviso sobre suspensión de clases y consulta una comunicación oficial antes de reenviarlo. Deben identificar qué acciones muestran análisis y evaluación. Al terminar, cada equipo tendrá tres contenidos seleccionados y un registro breve que indique qué eligió, de dónde procede, por qué responde a la consigna y qué necesitaría comprobar antes de compartirlo.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿por qué seleccionamos este contenido?, ¿respetamos su autoría?, ¿qué lo hace adecuado para nuestro grupo? Escriban dos criterios para futuras búsquedas.
Orientaciones y ajustes	Prepare una selección manejable de materiales para que el tiempo se dedique al análisis. Sin conexión a Internet, mantenga las mismas consignas con impresos y guiones. En esta actividad se seleccionan y comentan contenidos; su elaboración puede proponerse después como una tarea contextualizada. Evite premiar únicamente la rapidez y recupere los conceptos del módulo cuando las justificaciones requieran mayor precisión.

Actividad 6 Un proyecto de información responsable

Propósito	Integrar análisis, colaboración y creación de contenidos sobre una necesidad de la comunidad educativa.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Equipos y trabajo progresivo.
Recursos	Ficha de proyecto del recurso 2.3 Plan de un proyecto de información responsable. Producciones del módulo.
Introducción motivante 5 minutos	Pregunte: «¿Qué problema relacionado con la información o la comunicación podríamos atender en nuestro establecimiento?». Ofrezca ejemplos: circulación de avisos sin fuente, difusión de información sin comprobarla o publicación de fotografías sin autorización. Explique que cada equipo elegirá una necesidad y utilizará el recurso 2.3 para planificar una respuesta. Por ejemplo, ante la circulación de avisos sin verificar, podrían preparar un cartel que explique qué revisar antes de reenviarlos.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Dedique tres minutos a elegir una necesidad concreta. Luego destine diez minutos a completar los nueve espacios del recurso 2.3. Oriente el llenado con el siguiente ejemplo: Problema o necesidad que abordaremos: circulan avisos escolares sin identificar quién los emitió. Propósito del proyecto: ayudar a comprobar los avisos antes de compartirlos. Personas a quienes se dirige: estudiantes de primero básico. Información que necesitamos comprobar: cuáles son los canales oficiales del establecimiento y cómo reconocer un aviso vigente. Fuentes que consultaremos: comunicados oficiales y consulta con la dirección del establecimiento. Producto digital o en papel: un cartel con preguntas para revisar los avisos. Responsabilidades del equipo: distribuir la consulta de fuentes, la redacción, el diseño y la revisión del contenido. Cuidados de autoría y privacidad: indicar las fuentes utilizadas y evitar incluir nombres, fotografías o capturas de conversaciones personales. Forma de socializar y próximo paso: presentar el borrador en clase, corregirlo y acordar dónde podría colocarse. Cada equipo prepara un primer mensaje para su producto.
Cierre y reflexión 7 minutos	Los equipos comparten su plan. Pregunte: ¿qué información está pendiente?, ¿cómo evitaremos desinformar?, ¿cómo participarán quienes no tienen conectividad? Registren el siguiente paso.
Orientaciones y ajustes	Esta sesión de 30 minutos corresponde a la planificación. La investigación, elaboración y socialización pueden distribuirse en otras sesiones o tareas. Valore el proceso y la confiabilidad del contenido.

Orientaciones metodológicas

El sentido pedagógico del banco es acompañar el paso de la recepción de mensajes al análisis y la creación responsable. Las actividades de afirmaciones y de verificación permiten reconocer que una impresión inicial necesita razones y respaldo. Reserve tiempo para que las y los estudiantes expliquen cómo llegaron a su decisión y revisen sus respuestas cuando encuentren información insuficiente.

Prepare previamente los mensajes, las imágenes y los contenidos que utilizará. Identifique qué ejemplos son ficticios y conserve los datos de las fuentes en los ejemplos reales. Las preguntas deben dirigirse a quién comunica, qué evidencia presenta y qué responsabilidad asume quien comparte. La conversación puede concluir con una respuesta oral, una decisión escrita o un registro de comprobación.

El dibujo, la búsqueda y la creación de contenidos pueden combinarse en distintas clases para construir un proyecto de información responsable. Elija una necesidad del establecimiento y un destinatario concreto. Si no hay conectividad, los mismos aprendizajes pueden trabajarse con materiales impresos y producciones en papel, manteniendo la atención en la pertinencia y la confiabilidad del mensaje.

Recurso 2.1 Afirmaciones para analizar

Imprima y recorte las tarjetas. Entregue a cada pareja tres afirmaciones, dos respaldadas por el módulo y una que requiera corrección. Pida justificar la selección y reformular la afirmación incorrecta.

La alfabetización mediática e informacional permite acceder a la información y evaluarla críticamente.	Crear contenidos digitales implica responsabilidad hacia las personas que los reciben.
Si un mensaje se comparte muchas veces en redes sociales, ya no es necesario verificarlo.	Al analizar información, es necesario distinguir los hechos de las opiniones.
Compartir información sin revisarla puede contribuir a la desinformación.	Una respuesta generada por inteligencia artificial siempre debe aceptarse como verdadera.

Recurso 2.2 Mensajes simulados para verificar

Estos cuatro mensajes son ficticios y fueron elaborados para practicar la revisión de información. No describen hechos del establecimiento ni se presentan como noticias verificadas.

AVISO IMPORTANTE Mañana se suspenden las clases para todos los grados. Me lo enviaron en otro grupo y dicen que ya está confirmado. Reenvíalo para que nadie llegue al establecimiento.	NUEVAS NORMAS DEL ESTABLECIMIENTO A partir del lunes, todos los estudiantes deberán entregar sus teléfonos al ingresar. Solo podrán recuperarlos al finalizar la jornada. Esta disposición es obligatoria.
¡HAZ TUS TAREAS MÁS RÁPIDO! Las respuestas de la inteligencia artificial siempre son correctas. Puedes copiarlas directamente en tus trabajos sin comprobar la información ni consultar otras fuentes. ¡Comparte este consejo con tu clase!	ACUERDO DE NUESTRA CLASE Todo el grupo acordó que podemos publicar fotografías y capturas de las conversaciones de la clase sin pedir permiso. Como pertenecemos al mismo grupo, se entiende que todos estamos de acuerdo.

Recurso 2.3 Plan de un proyecto de información responsable

Complete la ficha con una necesidad de comunicación del establecimiento. Puede utilizarla para planificar, elaborar o revisar el producto en sesiones sucesivas.

Problema o necesidad que abordaremos	
Propósito del proyecto	
Personas a quienes se dirige	
Información que necesitamos comprobar	
Fuentes que consultaremos	
Producto digital o en papel	
Responsabilidades del equipo	
Cuidados de autoría y privacidad	
Forma de socialización y siguiente paso	

Recurso 2.4 Preguntas para verificar noticias

Infografía incluida en la guía. Utilízela con mensajes ficticios o ejemplos seleccionados previamente para analizar fuentes, evidencias, contexto y decisiones de difusión.

Guía de preguntas para verificar noticias

FAKE NEWS

- **Revisa la fecha:** ¿es reciente o antigua?
- **Identifica al autor:** ¿existe y tiene trayectoria?
- **Observa el perfil:** ¿publica contenido similar o confiable?
- **Analiza el tipo de contenido:** ¿noticia, opinión o publicidad?
- **Evalúa argumentos y evidencias:** ¿están bien fundamentados?
- **Verifica fuentes:** ¿son conocidas y confiables?
- **Detecta lo que falta:** ¿qué no se está diciendo?
- **Compara con otras fuentes:** ¿coinciden o contradicen?
- **Cuida el título:** ¿informa o solo busca llamar la atención?
- **Examina imágenes:** ¿son reales y tienen fuente?
- **Revisa hashtags:** ¿tienen relación con el contenido?
- **Busca advertencias:** ¿indican si es contenido falso o dudoso?
- **Lee comentarios:** pueden dar contexto o alertas

¡SEAMOS CIBERCIUDADANOS RESPONSABLES, NO COMPARTAMOS NOTICIAS FALSAS!

CIBERCIUDADANOS JÓVENES CONSTRUYENDO PAZ

UNFP
Unidad de Promoción de los Recursos Humanos

unesco

UNODC
NACIONES UNIDAS GUATEMALA

FUNDACIÓN PARA LA CONSOLIDACIÓN DE LA PAZ

CIPREVICA
Centro de Investigación y Promoción para la Verificación de la Información

Al cerrar, pregunte qué pudo comprobarse, qué falta por conocer y por qué conviene esperar antes de compartir.

MÓDULO 3

Inteligencia artificial



Módulo 3 Inteligencia artificial

La integración de la Inteligencia Artificial (IA) en el ámbito educativo ha generado debates profundos acerca de sus beneficios, riesgos y retos. En los últimos años, la IA ha transformado la manera en que personas aprenden y enseñan, permitiendo nuevas formas de interacción y personalización del aprendizaje (UNESCO, 2021; European Commission, 2022). No obstante, su incorporación demanda una reflexión ética y estructurada para asegurar que la tecnología beneficie de manera equitativa a toda la comunidad educativa, sin ampliar brechas ni comprometer la privacidad y la autonomía de docentes y estudiantes.

1. ¿Qué es la IA y cómo funciona?

La inteligencia artificial (IA) es un campo de la informática que busca desarrollar sistemas capaces de realizar tareas que, hasta ahora, requerían inteligencia humana, como el aprendizaje, el razonamiento y la toma de decisiones. Estos sistemas funcionan mediante algoritmos que procesan grandes volúmenes de datos (big data) para identificar patrones, predecir comportamientos y automatizar procesos complejos.

Según la UNESCO (2021), la IA puede clasificarse en tres tipos principales:

1. La IA débil o estrecha, diseñada para tareas específicas como chatbots o recomendaciones.
2. La IA fuerte o general, que busca emular la inteligencia humana en múltiples contextos (aún en desarrollo).
3. La IA generativa, que crea contenido nuevo, como texto, imágenes o videos, a partir de datos existentes.

El funcionamiento de la IA se basa en técnicas como el aprendizaje automático (Machine Learning), donde los sistemas mejoran su desempeño mediante el análisis de datos históricos, y las redes neuronales, modelos inspirados en el cerebro humano que permiten tareas avanzadas como el reconocimiento de imágenes o el procesamiento del lenguaje natural (NLP). Sin embargo, la IA no es neutral: refleja los sesgos presentes en los datos con los que se entrena y en las decisiones de sus creadores (Crawford, 2021). Por ello, es fundamental que los funcionarios públicos comprendan tanto sus potencialidades como sus limitaciones, para evitar aplicaciones discriminatorias o injustas en la gestión estatal.

2. Fundamentos de la IA y su impacto en la educación

La Inteligencia Artificial se define como el conjunto de sistemas informáticos capaces de ejecutar tareas que requieren razonamiento, aprendizaje o toma de decisiones similares a los procesos cognitivos humanos (UNESCO, 2021). En el contexto educativo, la IA ha permitido avances significativos en la automatización de tareas administrativas, la personalización del aprendizaje y el análisis predictivo. Por ejemplo, sistemas como IBM Watson Education y Squirrel AI Learning analizan datos de desempeño estudiantil para ajustar contenidos y detectar riesgos de deserción escolar (European Schoolnet, 2023).

La automatización de procesos administrativos, como la gestión de calificaciones o la elaboración de informes de progreso, libera tiempo para que docentes se enfoquen en el acompañamiento pedagógico. Además, la personalización mediante sistemas adaptativos permite que estudiantes avancen a su propio ritmo, accedan a recursos específicos según sus necesidades y reciban recomendaciones para mejorar su rendimiento (OECD, 2021). Sin embargo, estos avances deben complementarse con la formación continua del personal docente y la creación de marcos éticos sólidos, pues la tecnología por sí sola no garantiza el cierre de brechas educativas.

3. Herramientas de IA aplicadas en el aula

El uso de herramientas de IA en el aula ha revolucionado los métodos de enseñanza y aprendizaje. Entre las aplicaciones concretas se encuentran generadores de texto, evaluadores automáticos y plataformas adaptativas. Herramientas como ChatGPT, Gemini y Claude apoyan la redacción de materiales, la retroalimentación y la lluvia de ideas, facilitando la elaboración de contenidos y la resolución de dudas (OpenAI, 2023). Los evaluadores automáticos permiten calificar tareas objetivas, lo que reduce la carga administrativa para el personal docente y mejora la eficiencia en la retroalimentación (EDUCAUSE, 2022).

Las plataformas adaptativas, como Khanmigo y Squirrel AI, emplean algoritmos para personalizar las actividades que se presentan a las y los estudiantes, ajustando el nivel de dificultad y el tipo de contenido según sus respuestas y avance. Esto contribuye a una mayor motivación y participación, aunque debe existir supervisión humana constante para evitar la despersonalización del proceso educativo (OECD, 2021). Es importante subrayar que estas herramientas deben funcionar como complemento de la labor docente, nunca como sustituto, para preservar el desarrollo integral y crítico de las personas.

4. Introducción a ChatGPT y otras herramientas destacadas

ChatGPT, desarrollado por OpenAI, es un modelo generativo de lenguaje que emplea aprendizaje profundo para producir textos coherentes y relevantes en función de los ingresos del usuario (OpenAI, 2023). En el entorno escolar, ChatGPT se utiliza para crear guías de estudio, exámenes, simulaciones de diálogos históricos o científicos y apoyo en la redacción y comprensión lectora. Por ejemplo, docentes pueden solicitar resúmenes de textos complejos o generar preguntas de repaso, facilitando el aprendizaje autónomo de sus estudiantes (UNESCO, 2023).

Otras herramientas útiles en el ámbito educativo incluyen Grammarly, que corrige la escritura y ofrece sugerencias para mejorar la gramática y el estilo; Perplexity AI, que realiza búsquedas con IA proporcionando información relevante y confiable; y EdPuzzle con IA, que personaliza videos educativos adaptándolos a los intereses y necesidades de quienes aprenden (EDUCAUSE, 2022). Estas aplicaciones promueven la innovación pedagógica y la personalización del aprendizaje, aunque su uso debe estar mediado por la orientación docente y el análisis crítico de sus resultados.

5. Riesgos asociados a la IA: sesgos, privacidad y dependencia

La incorporación de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo ofrece numerosas ventajas, pero también plantea desafíos que requieren atención crítica y responsable. Un análisis cuidadoso revela riesgos importantes que deben ser gestionados para evitar impactos negativos en el proceso de aprendizaje. Algunos de los principales riesgos son:

- **Sesgo algorítmico.** Los sistemas de IA pueden incorporar prejuicios de género, cultura o idioma, ya que aprenden de datos históricos que reflejan inequidades sociales. Si no se corrigen estos sesgos, existe el peligro de perpetuar la discriminación y limitar oportunidades para ciertos grupos.
- **Privacidad de datos.** El manejo de información personal de estudiantes y docentes exige el cumplimiento de estándares internacionales de protección, como el GDPR. La exposición o mal uso de datos puede vulnerar derechos fundamentales.
- **Dependencia tecnológica.** La excesiva confianza en las respuestas automáticas de la IA puede inhibir el pensamiento crítico y la reflexión individual,

lo que afecta la formación integral de las personas aprendientes.

- **Brecha digital.** Las diferencias en acceso a dispositivos y conectividad provocan que la tecnología beneficie principalmente a quienes cuentan con recursos, profundizando desigualdades existentes entre comunidades educativas.

El uso ético de la IA en educación requiere la revisión constante de algoritmos y bases de datos para detectar y corregir sesgos, así como establecer políticas claras de protección de la privacidad. Es indispensable que el personal docente fomente competencias digitales y críticas, de modo que estudiantes sean capaces de cuestionar y analizar los resultados generados por la tecnología, y no se limiten a aceptarlos pasivamente.

Además, para que la IA contribuya al desarrollo equitativo, las instituciones deben garantizar el acceso universal a los recursos tecnológicos, evitando el aumento de la brecha digital. La supervisión humana debe prevalecer sobre decisiones automatizadas, asegurando que la tecnología funcione como herramienta de apoyo y no como sustituto del juicio pedagógico.

6. Criterios para la adopción responsable de IA en educación

- **Justicia y equidad:** Promover herramientas que beneficien a todas las personas por igual.
- **Transparencia:** Asegurar que el funcionamiento de los sistemas de IA sea comprensible para docentes y estudiantes.
- **Protección de la privacidad:** Implementar protocolos que resguarden la información de la comunidad educativa.
- **Sostenibilidad:** Priorizar el impacto positivo y duradero sobre la comunidad educativa, más allá de intereses comerciales.

La labor pedagógica debe orientar el uso de la IA hacia la formación de individuos autónomos, críticos y responsables, capaces de utilizar la tecnología para potenciar su aprendizaje sin perder de vista los valores humanos fundamentales.

7. Evaluación ética de las herramientas de IA

La UNESCO, en su informe de 2021, propone criterios indispensables para evaluar la adopción de IA en el ámbito educativo. Entre estos destacan la justicia y equidad, la transparencia, la privacidad y la sostenibilidad. La justicia y equidad implican que las herramientas deben favorecer a todas

las personas por igual, evitando la exclusión o el trato diferenciado por motivos de género, etnia o condición social. La transparencia demanda que se conozcan los mecanismos de funcionamiento de las aplicaciones, permitiendo que docentes y estudiantes comprendan cómo se generan las respuestas y recomendaciones (UNESCO, 2021; European Commission, 2022).

La privacidad es esencial para garantizar la protección de datos personales, en especial cuando se trata de menores de edad o poblaciones vulnerables. Las instituciones educativas deben establecer protocolos claros para el tratamiento de información y asegurar el consentimiento informado de quienes participan en procesos digitales. Finalmente, la sostenibilidad implica que el uso de la IA debe aportar al desarrollo de la comunidad educativa, promoviendo prácticas responsables y beneficios duraderos, no solo intereses comerciales (UNESCO, 2023).

8. Recomendaciones internacionales para el uso de IA en educación

La UNESCO y otras organizaciones internacionales han propuesto lineamientos esenciales para una implementación ética y eficaz de la Inteligencia Artificial en el ámbito educativo. La integración de estas tecnologías debe orientarse siempre hacia la equidad y la protección de los derechos de todas las personas, así como fortalecer la supervisión humana y las competencias digitales.

9. Principios fundamentales para la adopción de IA en educación

- **Inclusión:** Emplear la IA como herramienta para reducir brechas y favorecer el acceso equitativo, evitando la exclusión de grupos vulnerables.
- **Formación digital:** Impulsar la capacitación docente y estudiantil en habilidades tecnológicas y pensamiento crítico para analizar y utilizar la IA de forma responsable.
- **Supervisión humana:** Asegurar que las decisiones importantes sobre el proceso educativo sean tomadas por personas y no solo por algoritmos.
- **Protección de datos personales:** Implementar marcos regulatorios nacionales robustos que resguarden la información de la comunidad educativa.
- **Actualización continua:** Promover la formación permanente del personal docente en el uso y evolución de herramientas digitales y tendencias tecnológicas.

Los principios presentados buscan orientar el uso de la IA hacia una educación más justa, inclusiva y ética. La inclusión y la formación digital son pilares para evitar que la tecnología amplíe desigualdades. La supervisión humana y la protección de datos refuerzan la confianza y la seguridad en los procesos educativos asistidos por IA.

Finalmente, la capacitación constante garantiza que docentes y estudiantes estén preparados para enfrentar los retos y oportunidades que surgen con el avance tecnológico. En conjunto, estas recomendaciones permiten aprovechar los beneficios de la IA mientras se salvaguardan los valores fundamentales y derechos de la comunidad educativa.

10. Conclusiones y perspectivas futuras

La incorporación de la Inteligencia Artificial en la educación abre oportunidades extraordinarias para innovar en la enseñanza y el aprendizaje, pero exige una visión ética, inclusiva y crítica. El desarrollo de herramientas adaptativas, generadores de texto y plataformas interactivas contribuye a la personalización y mejora de los procesos educativos, siempre que se garantice la protección de la privacidad y se fomente el pensamiento crítico.

Es responsabilidad de instituciones, docentes y estudiantes reflexionar sobre el uso de la tecnología, asegurando que su impacto sea positivo y equitativo. El fortalecimiento de competencias digitales y la creación de marcos éticos robustos permitirán que la IA sea una aliada en la construcción de una educación más justa, inclusiva y sostenible, alineada con los valores y derechos fundamentales de la sociedad.

Sugerencias de actividades

Seleccione las propuestas según el tema y las necesidades del grupo. Cada ficha ofrece 30 minutos, incluida la reflexión. Las tareas y los proyectos pueden continuar en otras sesiones.

Actividad 1 El campanario de las preguntas sobre IA

Propósito	Explorar ideas sobre la IA y sus posibilidades de uso responsable en el aprendizaje.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Parejas rotativas y plenaria.
Recursos	Preguntas del recurso 3.1 y espacio de circulación.
Introducción motivante 5 minutos	Explique que el campanario consiste en conversar con distintas parejas al escuchar una señal. Forme dos círculos de modo que cada estudiante tenga una pareja enfrente. Presente las tres preguntas de la propuesta, ajustadas al aprendizaje escolar.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Realice tres conversaciones de cuatro minutos: «¿Qué es la IA?», «¿De qué depende que su uso sea beneficioso o perjudicial?» y «¿Cómo podría apoyar nuestro aprendizaje?». Cambie de pareja entre preguntas. En los seis minutos restantes, cada estudiante registra una oportunidad, un riesgo y una condición de uso responsable. Por ejemplo: la IA puede ayudar a explicar un concepto, pero su respuesta necesita comprobarse con los materiales de clase.
Cierre y reflexión 7 minutos	Contraste algunas respuestas con los contenidos del módulo. Pregunte: «¿Qué debemos comprobar y qué decisiones deben seguir siendo humanas?». Cada estudiante escribe una recomendación concreta. Por ejemplo: «Utilizaré la IA para preparar preguntas de repaso y comprobaré sus respuestas antes de estudiarlas».
Orientaciones y ajustes	Puede realizar la rotación mediante tarjetas desde los asientos. La dinámica permite reconocer ideas previas que después deberán revisarse, sin convertir opiniones iniciales en definiciones. Si no dispone de espacio, organice un diálogo en parejas desde los asientos utilizando la hoja del recurso 3.1. Pueden mantener la misma pareja durante las tres preguntas. Las anotaciones y la recomendación se escriben en el cuaderno, sin un recurso adicional.

Actividad 2 La caja de los retos de la IA

Propósito	Identificar expectativas, preocupaciones y preguntas éticas sobre el uso de IA en clase.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Reflexión individual y pequeños equipos.
Recursos	Caja con preguntas del recurso 3.1, hojas y marcadores.
Introducción motivante 5 minutos	Presente una caja de preguntas y explique que se analizarán situaciones relacionadas con el aprendizaje, la privacidad y la autonomía.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada equipo extrae dos preguntas. Primero cada estudiante anota su respuesta; luego comparten sus ideas y preparan una respuesta común apoyada en los contenidos. Identifican una oportunidad, un riesgo y una condición de uso responsable. Socialicen las preguntas que produjeron mayores diferencias.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué preocupación requiere una medida concreta?, ¿qué habilidad humana necesitamos fortalecer? Cada estudiante escribe una pregunta que desea seguir investigando.
Orientaciones y ajustes	Seleccione las preguntas según el grado y los conocimientos del grupo. Puede combinar esta actividad con el análisis de casos en una clase posterior.

Actividad 3 Mapa de oportunidades y riesgos de la IA

Propósito	Analizar beneficios y riesgos de la IA desde la protección de derechos y la supervisión humana.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Lectura en equipos y mapa colectivo.
Recursos	Casos adaptados del recurso 3.2, papelógrafo y tarjetas.
Introducción motivante 5 minutos	Presente las dos situaciones de la propuesta: apoyo informativo mediante un chatbot y uso de IA para alterar imágenes sin consentimiento.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Entregue un caso a cada equipo. Pida identificar la finalidad, las personas afectadas, los beneficios o daños y las condiciones necesarias de uso. Coloquen sus aportes en un mapa con oportunidades y riesgos. Vinculen las respuestas con sesgos, privacidad, dependencia y equidad.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué condiciones hacen responsable un uso de IA?, ¿qué derecho puede vulnerarse?, ¿qué límites debemos establecer? Cada equipo propone una decisión y la justifica.
Orientaciones y ajustes	Los relatos están adaptados para el análisis didáctico. No muestre imágenes personales ni solicite experiencias personales. Mantenga el enfoque en los derechos, la prevención y la responsabilidad.

Actividad 4 Estaciones de exploración crítica de la IA

Propósito	Comparar resultados de herramientas mencionadas en la guía y reconocer sus límites.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Equipos y estaciones; una herramienta por sesión.
Recursos	Recursos 3.3 y 3.5, se necesita acceso mediado a una herramienta y conexión a internet.
Introducción motivante 5 minutos	Presente el reto: comprobar si una respuesta generada ayuda a comprender los riesgos y principios éticos de la IA.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Distribuya a los equipos en estaciones con las herramientas del recurso. Cada equipo trabaja una sola estación: formula la consigna temática, revisa la respuesta, la compara con los contenidos y señala una utilidad y una limitación. Reserve los últimos cinco minutos del desarrollo para compartir hallazgos. La rotación puede hacerse en sesiones posteriores.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué parte necesitó comprobación?, ¿qué decisión no podemos delegar?, ¿qué dato no conviene introducir? Cada equipo entrega su registro de análisis.
Orientaciones y ajustes	Puede trabajar con respuestas impresas preparadas por usted. Verifique previamente condiciones de acceso y edad de las herramientas. No solicite datos personales ni creación obligatoria de cuentas.

Actividad 5 Semáforo para decidir sobre la IA

Propósito	Valorar un uso concreto de IA mediante criterios de equidad, transparencia, privacidad y sostenibilidad.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Equipos y justificación en plenaria.
Recursos	Matriz del recurso 3.4, tarjetas de colores y contenidos.
Introducción motivante 5 minutos	Explique el significado de los colores: verde, cumple las condiciones examinadas; amarillo, necesita ajustes; rojo, debe detenerse y buscar otra opción. Presente un ejemplo: utilizar IA para elaborar preguntas de repaso requiere comprobar sus respuestas con los materiales de clase.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada equipo elige una tarea, como preparar un resumen o generar preguntas de estudio, y describe cómo utilizaría IA. Complete la matriz del recurso 3.4: revise cada criterio, asigne un color y justifique la elección. Por ejemplo, si el resumen se comparte sin comprobarlo, marque amarillo en la posibilidad de verificar resultados y proponga contrastarlo con el texto original. Al finalizar, escriba una decisión general y los cambios necesarios para realizar la tarea responsablemente.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué tendría que cambiar para que el uso fuera responsable?, ¿un mismo recurso puede cambiar de valoración según cómo se utilice? Cada equipo escribe una condición concreta de uso.
Orientaciones y ajustes	El semáforo es una adaptación metodológica de la propuesta y no una clasificación oficial de UNESCO. Verde indica condiciones adecuadas; amarillo requiere ajustes; rojo implica detener ese uso y buscar otra opción.

Actividad 6 Mi pacto para aprender con IA

Propósito	Formular compromisos que protejan autonomía, derechos y responsabilidad en el uso escolar de IA.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Escritura individual y mural colectivo.
Recursos	Tarjetas o papel, marcadores y una hoja grande o espacio en la pizarra.
Introducción motivante 5 minutos	Presente esta situación: «Una persona utiliza IA para una tarea y entrega la respuesta sin revisarla ni explicar qué ayuda recibió». Pregunte qué debería hacer para aprender y actuar responsablemente. Explique que elaborarán un pacto con acuerdos concretos para utilizar IA en las tareas escolares.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada estudiante escribe dos compromisos. Ofrezca ejemplos: «Comprobaré la información con los materiales de clase», «No introduciré datos personales», «Explicaré qué apoyo recibí de la IA» y «Elaboraré mis propias respuestas». En equipos, comparan las tarjetas, reúnen las ideas semejantes y eligen tres acuerdos. Cada acuerdo debe incluir una forma de cumplirlo. Por ejemplo: «Revisaremos las respuestas de IA comparándolas con el texto estudiado y corrigiendo los errores». Reúna los aportes en un mural titulado Nuestro pacto para aprender con IA y acuerden una versión común de cinco compromisos.
Cierre y reflexión 7 minutos	Lea los cinco acuerdos y pregunte: «¿Cómo ayudan a que sigamos aprendiendo por nosotros mismos?, ¿qué responsabilidad conservamos al utilizar IA?». Cada estudiante elige uno y escribe cómo lo cumplirá en una tarea concreta.
Orientaciones y ajustes	Puede convertirse en un proyecto progresivo de acuerdos para el grupo. Una tarea posterior puede pedir justificar dos compromisos con los contenidos. La publicación del mural puede ser interna. La actividad puede realizarse sin dispositivos ni experiencias previas con IA, utilizando la situación inicial y los ejemplos. Si no dispone de materiales para el mural, escriba el pacto en la pizarra y pida copiarlo en el cuaderno. Procure que los acuerdos expresen acciones observables y comprensibles para el grupo.

Módulo 3 Orientaciones metodológicas

Las actividades buscan que las y los estudiantes comprendan el uso de IA como una decisión que requiere criterios y supervisión humana. Las preguntas iniciales recuperan expectativas; los casos vinculan oportunidades y riesgos con derechos; la exploración permite observar resultados que deben analizarse. Acompañe el uso de herramientas con la lectura del contenido conceptual y con preguntas sobre sesgos, privacidad y dependencia.

Prepare una clase seleccionando una tarea concreta y una herramienta o respuesta de ejemplo. Compruebe previamente que la actividad sea apropiada para la edad y las condiciones de acceso del grupo. Puede mostrar resultados desde un dispositivo a su cargo o utilizar impresos. Una sesión de 30 minutos permite analizar una herramienta; comparar varias exige distribuir la exploración en otras clases.

El semáforo organiza razones para aceptar, ajustar o detener un uso. Pida justificar la valoración con los principios del módulo y describir qué condiciones podrían modificarla. El aprendizaje se evidencia en esa argumentación y en la capacidad de identificar límites, más que en la cantidad de contenidos generados.

El pacto puede integrar lo aprendido en acuerdos de uso escolar. Recuperen compromisos sobre verificación, reconocimiento del apoyo recibido, protección de información personal y trabajo intelectual propio. Revise estos acuerdos con el grupo cuando aparezcan nuevas preguntas o tareas.

Recurso 3.1 Preguntas para el campanario y la caja de retos

Seleccione preguntas relacionadas con el aprendizaje, los derechos y el uso responsable de IA. Puede retomarlas al terminar el módulo para reconocer cambios en las respuestas.

1. ¿Qué es la IA?
2. ¿De qué depende que su uso resulte beneficioso o perjudicial?
3. ¿Cómo podría apoyar nuestro aprendizaje?
4. ¿Qué espero del uso de IA en una tarea escolar?
5. ¿Qué me preocupa de la IA en clase?
6. ¿Qué he escuchado o leído sobre IA?
7. ¿Qué necesito comprender antes de utilizarla?
8. ¿Cómo podría apoyar a personas con diferentes necesidades?
9. ¿Qué riesgos de sesgo, privacidad o dependencia debemos considerar?
10. ¿Qué habilidades necesitamos para comprobar una respuesta?
11. ¿Qué decisiones deben conservar supervisión humana?
12. ¿Qué dato personal no debemos introducir en una herramienta?

Recurso 3.2 Casos de oportunidades y riesgos

Relatos adaptados de los casos incluidos en la guía. Se utilizan para analizar criterios de uso responsable. El segundo se presenta sin identificación institucional y sin detalles judiciales.

1. Caso ALMA. Durante la pandemia, un equipo desarrolló un asistente virtual para orientar sobre salud y prevención. Esta experiencia ejemplifica el uso de IA para acercar información a la población. ¿Qué condiciones permiten que un chatbot ofrezca apoyo responsable? ¿Qué limitaciones aparecen si dependemos solo de una respuesta automática? ¿Cómo podría un recurso semejante apoyar el aprendizaje?

2. Caso de imágenes alteradas. En un establecimiento, algunas personas utilizan IA para alterar imágenes de compañeras sin consentimiento y difundirlas. La situación vulnera la privacidad y causa daño. ¿Qué derechos se afectan? ¿Qué responsabilidades tienen quienes generan, comparten u observan ese contenido? ¿Qué apoyo debe ofrecer el establecimiento? ¿Qué acuerdos ayudan a prevenir situaciones semejantes?

Recurso 3.3 Registro de exploración crítica

Las herramientas mencionadas en la guía sirven como ejemplos para el análisis. Seleccione una por sesión o utilice resultados preparados previamente. El acceso y las funciones deben revisarse antes de la clase.

Consigna utilizada	
Respuesta o producto observado	
Comparación con el contenido del módulo	
Parte que requiere comprobación	
Utilidad para aprender	
Riesgo o limitación	
Precaución de privacidad	
Decisión sobre su uso	

Recurso 3.4 Matriz del semáforo de IA

Valore un uso concreto de IA. Verde significa que la propuesta cumple las condiciones examinadas; amarillo requiere ajustes; rojo indica que ese uso debe detenerse. Justifique cada decisión. Es una adaptación didáctica de la propuesta.

Criterio	Color o decisión	Justificación y ajuste
Equidad e inclusión		
Transparencia y posibilidad de comprobar resultados		
Protección de la privacidad		
Sostenibilidad y beneficio para la comunidad educativa		
Supervisión humana y autonomía		
Valoración final y cambios necesarios		

Uso concreto de IA que se valora:

Conclusión y condiciones para utilizarlo:

Recurso 3.5 Consignas para explorar herramientas de IA

Las herramientas de IA cambian constantemente debido a las actualizaciones de las aplicaciones y los avances tecnológicos. Antes de utilizar estas consignas, verifique las funciones disponibles, las condiciones de acceso, los requisitos de edad y las opciones de privacidad. Elija una herramienta por sesión o utilice respuestas preparadas previamente para realizar el análisis. Puede trabajar con la misma consigna para comparar resultados.

ChatGPT

Pida una explicación breve sobre por qué verificar una respuesta de IA. Compare el resultado con el módulo y señale una idea que necesita comprobarse.

DeepSeek

Pida resumir en cinco ideas los riesgos de sesgo, privacidad y dependencia. Revise si las ideas coinciden con los contenidos e identifique posibles omisiones.

Microsoft Copilot Chat

Pida un esquema sobre uso ético de IA en una tarea escolar. Revise claridad y pertinencia y agregue una precaución de privacidad.

Claude

Pida analizar una situación: «Un estudiante entrega un texto generado por IA sin revisarlo ni explicar qué ayuda recibió. ¿Qué problemas plantea y cómo podría actuar responsablemente?». Compare la respuesta con los criterios de verificación, autoría y autonomía del módulo.

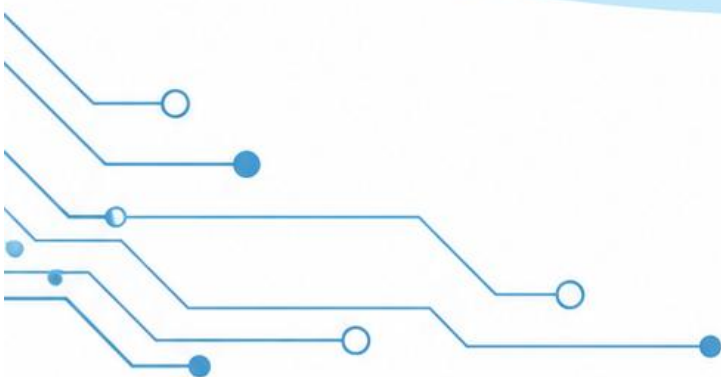
Gemini

Pida elaborar una tabla con oportunidades, riesgos y condiciones para utilizar IA en una tarea escolar. Por ejemplo: «Analiza el uso de IA para preparar un resumen de estudio». Revise si contempla posibles errores, protección de datos y supervisión humana.

En todos los casos, registre utilidad, limitaciones, comprobaciones y cuidados de privacidad en el recurso 3.3. La reflexión se centra en el uso crítico de IA y en las decisiones humanas.

MÓDULO 4

Ciberseguridad y prevención de ciberviolencias



Módulo 4 Ciberseguridad y prevención de ciberviolencias

1. Definición y tipos de ciberviolencia

a. Definición de ciberviolencia

La ciberviolencia se define como el uso de tecnologías digitales para dañar, hostigar, intimidar o amenazar a una persona o grupo, causando sufrimiento psicológico, emocional y hasta económico.

Es una forma de violencia que se manifiesta a través de internet y dispositivos electrónicos.

La ciberviolencia puede tener consecuencias graves para las víctimas, incluyendo daños psicológicos, emocionales y sociales, así como también afectar su privacidad y seguridad en línea.

Otra manera de entender una forma de ciberviolencia es la acuñada por Naciones Unidas como la violencia de género en línea, que se refiere a cualquier acto de violencia basado en el género cometido, asistido o agravado por el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), incluyendo internet, teléfonos móviles y otros dispositivos digitales. Este tipo de violencia puede manifestarse de diversas formas, como ciberacoso, difusión no consentida de contenido íntimo, amenazas, grooming, etc.

b. Tipo de ciberviolencia

1) Cyberbullying:

El Cyberbullying engloba el uso de las tecnologías de información y comunicación, para causar daño de manera repetida, deliberada y hostil. Esto puede incluir, pero no limitarse, al uso de Internet, teléfonos móviles u otros dispositivos electrónicos para difundir o colocar textos o imágenes que dañan o avergüenzan a una persona.

2) Grooming:

Se le llama grooming al conjunto de estrategias que una persona adulta realiza para ganarse la confianza de un niño, niña o adolescente, a través del uso de las tecnologías de la comunicación información, con el propósito de abusar o explotar sexualmente de él o ella. El adulto suele crear un perfil falso en una red social, foro, sala de chat u otro, se hace pasar por un chico o una chica y entablan una relación de amistad y confianza con el niño o niña con la intención de acosarlo.

3) Sexting:

El sexting comprende el envío y/o recepción de contenido sexual a través de medios electrónicos. El mismo consiste en el intercambio de imágenes y vídeos sexuales a través de mensajes, redes sociales, e-mail y sobre todo con el teléfono móvil.

4) Sextortion:

Es una forma de extorsión en la que se chantajea a una persona por medio de una imagen o vídeo de sí misma desnuda, que puede a ver compartido a través de Internet o mensajes. La víctima es coaccionada a ejecutar acciones que den gratificación sexual al malhechor (tener relaciones sexuales con el chantajista, producir pornografía u otras acciones que ponen en serio peligro a la víctima).

Cometer sextortion implica diversos ilícitos como: amenazas, explotación sexual, abuso sexual de menores, corrupción de menores, daños al honor, producción y tenencia de pornografía infantil, etc.

5) Phishing:

Hay estafadores que a través del phishing envían mensajes de texto, e-mail o cuadros de diálogo pop-up falsos para conseguir que personas desprevenidas revelen su información personal o bancaria. La información que se ha entregado al estafador es luego utilizada para dañar a la víctima, por ejemplo, robando dinero de su cuenta bancaria.

Recomendaciones generales:

- ✓ Nunca hagas clic en enlaces recibidos en mensajes sospechosos.
- ✓ Nunca descargues archivos adjuntos de mensajes sospechosos. Estos pueden contener software malicioso.

- ✓ Realiza copias de seguridad de tu información de manera periódica.
- ✓ Actualiza regularmente el sistema operativo, navegador, antivirus y otros programas de tus dispositivos electrónicos.
- ✓ Evita ingresar a sitios web de dudosa reputación o con contenido censurado.

Otras formas:

Malware:

Es un software malicioso diseñado para dañar un sistema, robar información y/o hacer modificaciones al sistema operativo y tomar el control absoluto del dispositivo infectado.

Hay muchas clases de malware: los virus, el Caballo de Troya o troyano, los gusanos, keyloggers, backdoors o botss, exploit, software espía, ransomware, entre otros.

¿Cómo los previenes?

- Mantén actualizado el software de seguridad (antivirus) y el sistema operativo del dispositivo.
- Analiza todo dispositivo de almacenamiento antes de conectarlo a tu computadora.
- No descargues archivos sospechosos ni visites páginas de dudosa reputación.

Juegos online-Gaming:

A veces estos juegos obligan a entregar información sensible como números de tarjeta de crédito, datos personales, direcciones, etc.

Algunos delincuentes utilizan estas plataformas para acercarse con malas intenciones a niños, niñas y adolescentes, robar información y estafar.

Recomendaciones:

- Instala un antivirus
- Mantén actualizado los programas
- Utiliza contraseñas seguras y robustas
- Compra exclusivamente en las tiendas online oficiales
- Evita revelar información personal
- No aceptes encontrarte con ningún jugador virtual en el mundo real sin el conocimiento de tus padres.

2. Violentómetro digital

Un "Violentómetro digital" es una herramienta que busca ayudar a identificar y comprender las diferentes manifestaciones de violencia, especialmente en el ámbito digital, como parte de los diferentes ámbitos en los que las personas se relacionan. Funciona como una escala visual, mostrando ejemplos de comportamientos violentos y su nivel de gravedad, desde sutiles hasta más graves, para alertar sobre posibles riesgos y promover la prevención.

Ayuda a identificar patrones de comportamiento abusivo o controlador que pueden darse a través de la tecnología.

Muestra ejemplos de violencia digital, divididos por niveles de gravedad (generalmente tres colores: verde, amarillo, rojo), y explica cómo estas acciones pueden escalar y afectar a la víctima.





3. Herramientas de protección y autocuidado

¿Cómo crear una contraseña segura?

- Debe tener al menos 8 caracteres.
- No puede ser un dato fácil de adivinar (nombre, fecha de nacimiento, etc).
- Tiene que incluir letras mayúsculas y minúsculas.
- Debe tener números y letras.
- No debe dejarse escrita ni guardada, sino introducirse cada vez que se use.
- Es un secreto que no debería compartirse con nadie ajeno a la familia.
- Debe ser cambiada de vez en cuando.
- Tiene que ser diferente para cada servicio, red social o app.

Sugerencias de actividades

Seleccione las propuestas según el tema y las necesidades del grupo. Cada ficha ofrece 30 minutos, incluida la reflexión. Las tareas y los proyectos pueden continuar en otras sesiones.

Actividad 1 Las tijeras y las señales de riesgo

Propósito	Practicar observación y pensamiento crítico para reconocer decisiones seguras en el entorno digital.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Círculo o equipos pequeños.
Recursos	Tijeras hechas con cartón y tarjetas temáticas del recurso 4.1.
Introducción motivante 5 minutos	Presente el juego de pasar las tijeras y explique que cada turno estará acompañado de una situación de seguridad digital.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Las y los estudiantes pasan las tijeras simbólicas, puede hacerse una ronda inicial en la que la meta sea pasar las tijeras lo más rápido posible, luego reflexionar ¿qué pasaría si las tijeras fueran de verdad? ¿Tomamos en cuenta la protección? Luego en rondas posteriores las tijeras se pasarán abiertas si la acción es de riesgo y cerradas si la acción es segura. Leen tarjetas sobre enlaces sospechosos, datos personales, actualizaciones o contraseñas. Cada decisión se justifica. Si hay desacuerdo, revisen el contenido antes de continuar.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué señales necesitamos observar antes de actuar?, ¿qué decisión ayuda a prevenir un daño?, ¿a quién acudiríamos si tenemos dudas? Anoten dos recomendaciones de autocuidado.
Orientaciones y ajustes	Utilice tijeras de cartón. Evite excluir a alguien o atribuirle culpa por equivocarse.

Actividad 2 Mi perfil y el cuidado de los datos

Propósito	Reconocer qué datos pueden quedar expuestos en los espacios digitales y qué precauciones permiten protegerlos.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Trabajo individual y contraste en parejas.
Recursos	Ficha de perfil del recurso 4.2 y lápices.
Introducción motivante 5 minutos	Pregunte qué información suele solicitarse al abrir un correo o una cuenta en una red social, como nombre, edad, teléfono o fotografía. Distinga entre los datos solicitados para registrarse y los que otras personas pueden ver en el perfil.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada estudiante utiliza el recurso 4.2 para analizar un perfil ficticio en papel. Elige un espacio, como correo, red social o juego, identifica qué datos podrían solicitarse, cuáles necesita proteger y qué precauciones tomaría. Por ejemplo, publicar el establecimiento, la ubicación y el horario de salida puede permitir que otras personas conozcan sus rutinas. En parejas comparan sus respuestas y amplían el análisis: «¿Qué pasa si indicamos una edad falsa?, ¿qué podemos saber realmente de alguien que también cambia su nombre, edad o fotografía?, ¿qué información evitaríamos enviarle?». Cada pareja añade a la ficha una recomendación para proteger los datos y otra para interactuar con precaución.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: «¿Qué datos no necesitamos hacer públicos?, ¿por qué un perfil no basta para confirmar una identidad?». Cada estudiante escribe una decisión concreta, por ejemplo: «Evitaré publicar mi ubicación y mis horarios, y no enviaré información privada a alguien cuya identidad desconozco».
Orientaciones y ajustes	Mantenga el análisis en perfiles simulados, sin solicitar usuarios, contraseñas ni datos reales. Aclare que proteger la privacidad implica limitar la información compartida; falsear datos no elimina los riesgos. Puede sugerir una revisión privada de los datos visibles de una cuenta con una persona adulta responsable, sin entregar esa información en clase.

Actividad 3 Reconocemos ciberviolencias con el violentómetro

Propósito	Identificar comportamientos de violencia digital y necesidades de protección.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Equipos y plenaria.
Recursos	Recursos 4.3 y 4.8, hojas y colores.
Introducción motivante 5 minutos	Recupere la definición de ciberviolencia. Explique que se analizarán ejemplos ficticios y que nadie necesita contar experiencias personales.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Los equipos leen situaciones relacionadas con control, amenazas, ciberacoso, difusión sin consentimiento y engaño. Preparan una representación visual que identifique la conducta, sus posibles efectos y una medida de protección. Comparan sus propuestas con el contenido del módulo y distinguen prácticas de cuidado de conductas que causan daño.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué señales indican necesidad de apoyo?, ¿qué responsabilidad tenemos si observamos una agresión? Cada equipo formula una recomendación de prevención y otra de búsqueda de ayuda.
Orientaciones y ajustes	No clasifique experiencias reales del grupo por gravedad ni suponga que una conducta leve precede siempre a otra. Toda violencia requiere atención. Evite culpabilizar a quien la sufre.

Actividad 4 Casos para tomar decisiones de protección

Propósito	Relacionar situaciones digitales con privacidad, seguridad y prevención de ciberviolencia.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Cuatro equipos y plenaria.
Recursos	Casos del recurso 4.4 y cuaderno.
Introducción motivante 5 minutos	Presente cuatro casos adaptados de la propuesta y recuerde que deben analizarse desde los derechos y el cuidado.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Asigne un caso a cada equipo. Pida leerlo, identificar el riesgo o vulneración y responder qué harían para prevenir el daño y solicitar apoyo. Cada equipo prepara una explicación de dos minutos. Registre los aportes y contraste las decisiones con las recomendaciones del módulo.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué acciones protegen sin aumentar la exposición?, ¿quién puede ayudar dentro del establecimiento? Cada equipo escribe una decisión que podría trasladarse a una situación semejante.
Orientaciones y ajustes	Los casos no deben utilizarse para identificar compañeros ni compartir pruebas sensibles. Si surge una revelación real, atiéndala en privado y utilice la ruta institucional de protección.

Actividad 5 Rompecabezas de la protección compartida

Propósito	Reconocer la importancia de comunicarse y colaborar con la familia, el establecimiento y la comunidad para prevenir riesgos digitales y buscar protección.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Tres equipos y construcción común.
Recursos	Casa de nueve piezas del recurso 4.5, tres sobres, marcadores y pizarra. Recorte las piezas, revuélvalas y distribuya tres en cada sobre, de manera que ningún equipo pueda completar la casa por sí solo.
Introducción motivante 5 minutos	Entregue un sobre a cada equipo y pida intentar armar la casa. Al descubrir que faltan piezas, pregunte cómo podrían completarla. Explique que la casa representa una red de protección formada por estudiantes, familiares, maestros y personas de confianza de la comunidad.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Los equipos muestran sus piezas, conversan y reúnen los tres conjuntos para completar la casa. Pregunte: «¿Qué ocurrió cuando trabajamos por separado?, ¿cómo ayudó la comunicación?». Luego escriben en las piezas nombres o funciones de personas que podrían brindar apoyo: mamá, papá u otro familiar de confianza, maestra o maestro, dirección, orientación escolar si existe y una persona de confianza de la comunidad. Pueden colocar nombres de pila de apoyos que conozcan, sin incluir teléfonos ni otros datos personales. Junto a cada apoyo, anotan cómo podría ayudar. Por ejemplo: «Mi tía Rosa puede escucharme y acompañarme a comunicar una amenaza» o «Mi maestro puede ayudarme a buscar apoyo en el establecimiento». Ante la situación «Una persona recibe amenazas por una red social», el grupo señala a quién acudiría primero y quiénes podrían colaborar para protegerla.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué apoyo no podemos resolver solos?, ¿por qué es necesaria la coordinación? ¿A quién podemos contarle una situación de riesgo?, ¿qué podemos hacer si la primera persona no escucha o no ayuda? Cada estudiante escribe dos personas de confianza a quienes podría acudir y una frase para pedir apoyo, por ejemplo: «Recibí un mensaje que me preocupa y necesito ayuda».
Orientaciones y ajustes	La casa es una representación metodológica. El producto del grupo no sustituye protocolos institucionales. Prepare las piezas para que los tres conjuntos se complementen.

Actividad 6 Mis emociones ante los espacios digitales

Propósito	Reconocer emociones vinculadas con el uso de redes y decisiones de autocuidado.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Registro individual y conversación voluntaria.
Recursos	Ficha del recurso 4.6 y lápices.
Introducción motivante 5 minutos	Pida mencionar espacios digitales conocidos y recupere alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa y curiosidad, presentes en la guía.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada estudiante selecciona situaciones ficticias o generales y relaciona cada una con una emoción posible. Escribe qué podría hacer para cuidarse o buscar apoyo. En parejas comparten solo lo que desean comunicar. Reúna propuestas relacionadas con respeto, pausas y apoyo de personas de confianza.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué cambia cuando reconocemos cómo nos sentimos?, ¿qué haríamos si una interacción nos causa miedo o malestar? Cada estudiante registra una acción de cuidado sin entregar información íntima.
Orientaciones y ajustes	No todas las personas usan redes ni reaccionan igual. Permita trabajar con situaciones conocidas de forma indirecta y conservar en privado el registro personal.

Actividad 7 Una propuesta escolar para prevenir ciberviolencia

Propósito	Integrar conocimientos de protección digital en una acción pertinente para el establecimiento.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Equipos y trabajo progresivo.
Recursos	Producciones del módulo y ficha del recurso 4.7.
Introducción motivante 5 minutos	Pregunte qué mensaje o acción de prevención podría ser útil para el grupo o el establecimiento.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada equipo elige una necesidad y diseña una actividad breve, cartel o propuesta de campaña. Define qué riesgo abordará, qué recomendación comunicará, a quién se dirige y qué recursos necesita. Incluye cómo orientará hacia una persona adulta o la ruta institucional. Prepare un primer borrador con los conceptos trabajados.
Cierre y reflexión 7 minutos	Los equipos comparten su propuesta y reciben una pregunta de mejora. Valoren si informa con claridad, respeta la privacidad y evita responsabilizar a las víctimas. Registren el ajuste que realizarán.
Orientaciones y ajustes	La sesión corresponde al diseño. Puede sugerir tareas de elaboración y otras sesiones de socialización. Confirme la ruta del establecimiento antes de comunicarla como orientación de apoyo.

Orientaciones metodológicas

Este banco combina reconocimiento de riesgos, análisis de situaciones y búsqueda de respuestas de protección. Prepare las clases con ejemplos ficticios y explique desde el inicio que nadie necesita relatar experiencias íntimas, mostrar cuentas ni compartir contraseñas. Las preguntas deben ayudar a identificar conductas y decisiones, evitando juicios sobre las personas afectadas.

Puede comenzar con las señales de riesgo, profundizar con el perfil y los casos y utilizar el rompecabezas para reconocer la necesidad de apoyo compartido. El violentómetro funciona como un recurso de reconocimiento y conversación, sin asumir que todas las situaciones siguen una secuencia fija. Las respuestas deben vincularse con derechos, autocuidado y búsqueda de ayuda.

Antes de proponer una campaña o una orientación de actuación, confirme cuáles son las personas y los procedimientos de apoyo del establecimiento. Si una actividad da lugar a una revelación de violencia, escuche sin solicitar detalles frente al grupo y active la respuesta institucional correspondiente. El cierre puede recoger aprendizajes generales y conservar en privado los registros personales.

Recurso 4.1 Tarjetas para reconocer señales de riesgo

Imprima y recorte las tarjetas. Lea cada acción y decida si protege la información o expone a un riesgo. Justifique su respuesta con las recomendaciones del módulo.

Abrir un enlace enviado por una fuente desconocida que solicita datos personales.	Revisar la procedencia de un mensaje y su archivo adjunto antes de decidir si lo descarga.
Utilizar la misma contraseña en todos los servicios.	Mantener actualizados el sistema y los programas de seguridad.
Publicar fotografías de otra persona sin su autorización.	Solicitar ayuda a una persona de confianza ante amenazas o mensajes que causan miedo.
Compartir información personal con alguien a quien solo se conoce por un juego en línea.	Realizar una copia de seguridad de la información.

Recurso 4.2 Mi perfil ficticio

Registre tipos de espacios digitales, datos que podrían solicitarse y precauciones. Use un perfil ficticio; no incluya usuarios, contraseñas ni información real de personas.

Tipo de espacio digital	
Información que solicita	
Información que debemos proteger	
Precaución necesaria	

Puede dibujar una pantalla en el cuaderno y ubicar dentro los tipos de datos y los cuidados que anotó.

Recurso 4.3 Violentómetro digital

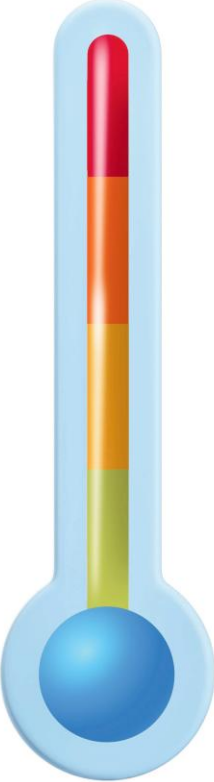
Imagen: el bot violentómetro y el violentómetro Unesco 4400x2000.pdf 1 10/10/2020 8:00:14 a.m.





VIOLENTÓ-METRO DIGITAL





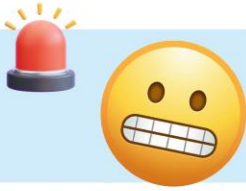
VIOLENCIA DIGITAL GRAVE

- Publicar o compartir contenido que incite al odio o la violencia.
- Acosar o amenazar por medios digitales.
- Espiar, chantajear o suplantar identidades.
- Difundir imágenes íntimas sin consentimiento.



CONTROL Y MANIPULACIÓN

- Revisar redes o mensajes ajenos.
- Burlarse o hacer comentarios ofensivos.
- Excluir o aislar digitalmente a alguien.



FALTA DE RESPETO

- Enviar mensajes repetitivos o indirectas.
- No creer que todo lo que te comparten es verdad.
- Usar lenguaje o gestos pasivo-agresivos.



CONVIVENCIA DIGITAL SANA

- Pedir permiso antes de compartir información.
- Usar lenguaje amable e inclusivo.
- Respetar tiempos, privacidad y límites.
- Compartir contenido positivo y respetuoso.



INDAGA MÁS CON CIBERBOT

- Un chatbot para informarte referente a violencia, IA y rutas de denuncia.
- Para acceder, escribe por WhatsApp al 2339-3205 o escanea el QR.



87

Recurso 4.4 Casos de protección digital

Los siguientes casos son ficticios y están adaptados para el análisis en clase. Lea cada situación e identifique el riesgo, el derecho afectado, una medida de prevención y una forma de solicitar apoyo.

Caso 1 Fotografías sin autorización

Durante el recreo, un estudiante toma fotografías de sus compañeros con el teléfono. Una de las imágenes muestra a una compañera haciendo un gesto que provoca risas. Sin consultarle, la comparte en el grupo de la clase y otras personas comienzan a añadir comentarios y a reenviarla. Ella pide que la eliminen, pero alguien responde que solo es una broma y que, por estar en el establecimiento, cualquiera puede fotografiarla. La estudiante teme que la imagen llegue a otros grupos y no sabe a quién acudir.

Caso 2 Contraseñas compartidas

Un estudiante comparte la contraseña de su teléfono con dos amigos para que puedan utilizarlo durante los recreos. También entrega la de su correo a un compañero que le ayudará a enviar una tarea. Días después, descubre mensajes enviados desde su cuenta que él no escribió y nota que otras personas conocen información de conversaciones privadas. No sabe quién ingresó ni si sus contraseñas fueron compartidas con alguien más. Le preocupa pedir ayuda porque cree que lo culparán por haberlas entregado.

Caso 3 Una amistad en la red

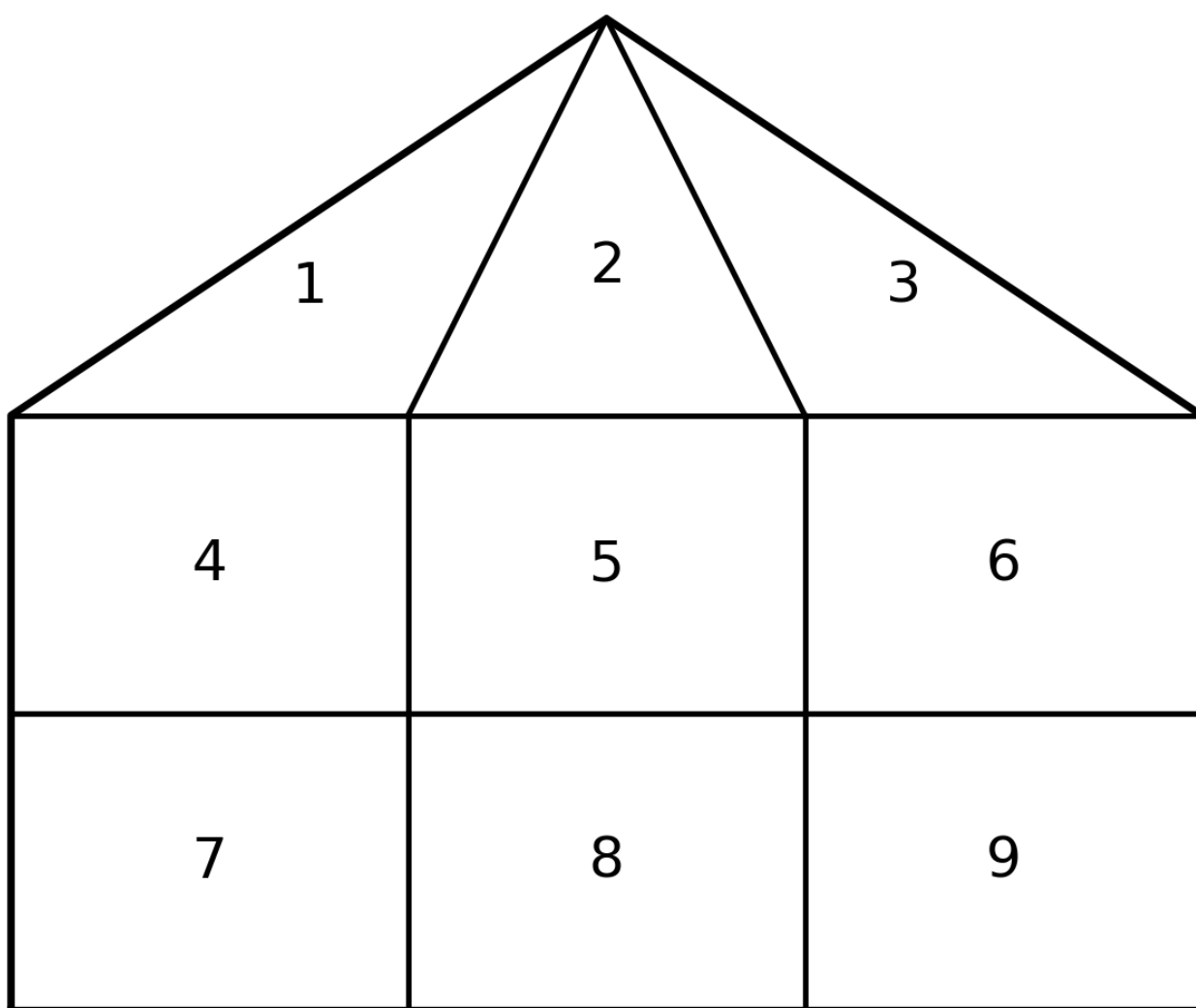
Una adolescente participa en una comunidad digital sobre videojuegos y conversa con personas que no conoce presencialmente. Uno de los perfiles afirma tener su misma edad y compartir sus intereses. Después de varias conversaciones, le pregunta en qué establecimiento estudia, a qué hora sale y si puede enviarle una fotografía. También le propone encontrarse y le pide que no lo comente con su familia, porque «no entenderían su amistad». Ella siente confianza por las conversaciones anteriores, aunque no tiene certeza de quién está detrás del perfil. Comienza a sentirse incómoda, pero teme perder esa amistad si se niega.

Caso 4 Fotografías publicadas por una persona adulta

Después de una actividad escolar, una persona adulta del establecimiento publica fotografías de estudiantes en su cuenta personal para mostrar el trabajo realizado. En las imágenes aparecen rostros, nombres en los gafetes y detalles que permiten reconocer el establecimiento. No ha comprobado si existe autorización para esa publicación. Una familia solicita retirar la fotografía de su hija, pero la persona adulta considera que no hay problema porque la actividad fue positiva. Algunos estudiantes también se sienten incómodos, aunque no se atreven a expresarlo.

Recurso 4.5 Rompecabezas de la protección compartida

Prepare tres sobres con tres piezas distintas cada uno. Puede pedir que posteriormente se detallen las partes de la casa, puertas, ventanas, etc. Tómese en cuenta la edad de los estudiantes para matizar la actividad.



Plantilla sugerida de nueve piezas. Amplíe, recorte por las líneas y distribuya tres piezas diferentes por sobre. La figura adapta el recurso de la casa de la propuesta.

Recurso 4.6 Emociones y decisiones de cuidado

Complete con situaciones generales o ficticias. Compartir el registro personal es voluntario. Puede conservarlo en privado.

Situación en un espacio digital	
Emoción posible: alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa o curiosidad	
Qué decisión de cuidado podría tomar	
A quién podría acudir si necesita apoyo	

Recurso 4.7 Plan de una propuesta preventiva

Utilice los aprendizajes del módulo para proponer una acción escolar que comunique cuidados y formas de apoyo.

Riesgo que abordaremos	
Personas a quienes se dirige	
Mensaje o actividad propuesta	
Conceptos y recomendaciones del módulo que utilizaremos	
Recursos y responsabilidades	
Referencia a la ruta confirmada del establecimiento	
Forma de revisar y socializar la propuesta	

MÓDULO 5

Democracia, participación e incidencia



Módulo 5 Democracia participación e incidencia

La democracia, la participación y la incidencia digital se refieren a cómo las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se utilizan para fortalecer la democracia, permitiendo a la ciudadanía involucrarse más activamente en los procesos de toma de decisiones. Esto incluye el uso de plataformas digitales para debates, consultas, cocreación de políticas y rendición de cuentas, con el objetivo de una mayor transparencia y participación ciudadana, pero presenta desafíos como la brecha digital y la desinformación.

Estas posibilidades adquieren sentido cuando se relacionan con las necesidades de las personas y las comunidades. La tecnología puede facilitar que una propuesta se conozca, que distintas voces se encuentren y que la información sobre una decisión llegue a más personas. Sin embargo, su aporte depende de cómo se organice la participación, quiénes puedan acceder y qué respuesta reciban las opiniones y propuestas presentadas.

En Guatemala, este tema puede abordarse desde experiencias cercanas a las y los estudiantes: los acuerdos de convivencia, la representación de su grupo, las necesidades del establecimiento, el cuidado de los espacios comunitarios y la relación con las autoridades locales. Estas situaciones permiten comprender que la democracia también se construye al escuchar, argumentar, colaborar y dar seguimiento a las decisiones que afectan la vida colectiva.

Democracia digital

Es una forma de democracia que utiliza las TIC para mejorar los procesos políticos y de gobierno. Fortalece los principios de gobierno abierto, transparencia y participación ciudadana. Implica el uso de herramientas digitales para la interacción entre el gobierno y la ciudadanía.

La democracia digital puede facilitar el acceso a información pública, la comunicación con las instituciones y la presentación de propuestas. También puede ampliar los espacios de discusión sobre asuntos colectivos. Para ello, es necesario que la información sea comprensible, que los canales de participación sean claros y que las personas conozcan cómo se considerarán sus aportes.

La existencia de una página institucional o de una cuenta en una red social no garantiza, por sí sola, una relación democrática. Una institución puede publicar muchos mensajes sin ofrecer oportunidades para preguntar o conocer las razones de sus decisiones. El valor democrático de estos espacios se relaciona con la posibilidad de informarse, participar y recibir respuestas.

En el contexto escolar, esta diferencia puede observarse entre publicar una norma ya decidida y abrir una conversación sobre una necesidad del grupo. En el segundo caso, es importante explicar qué puede proponerse, quién tomará la decisión y cómo se comunicarán los resultados.

Información pública y transparencia en Guatemala

La transparencia ayuda a comprender qué hacen las instituciones, cómo utilizan los recursos y qué razones orientan sus decisiones. La información pública ofrece elementos para formular preguntas y valorar las actuaciones de las autoridades.

En Guatemala, la Ley de Acceso a la Información Pública, Decreto 57-2008, reconoce el derecho de toda persona interesada, sin discriminación, a solicitar y acceder a información pública en poder de las autoridades y demás sujetos obligados, conforme a las disposiciones de la ley. Este marco se relaciona con las obligaciones de transparencia y con los procedimientos para obtener información.

Para trabajar este tema en clase, puede partirse de preguntas sobre asuntos cercanos: ¿qué información necesitamos para comprender una obra comunitaria?, ¿cómo sabemos qué institución es responsable de un servicio?, ¿dónde podemos consultar información sobre una decisión? La finalidad es reconocer que participar con fundamento requiere conocer y revisar información pertinente.

La publicación de datos también debe acompañarse de condiciones que permitan comprenderlos. Un documento difícil de localizar, una imagen ilegible o una explicación excesivamente técnica pueden limitar su utilidad. Por ello, la transparencia se fortalece cuando la información puede encontrarse, entenderse y utilizarse para plantear preguntas.

Participación digital

Se define como el proceso de involucrar a la ciudadanía a través de las TIC en la formulación de políticas, la toma de decisiones y el diseño de servicios.

Aumenta la participación cívica mediante el uso de herramientas tecnológicas como plataformas para debates, consultas públicas y presupuestos participativos.

Busca complementar los espacios de participación presenciales, permitiendo la participación a distancia.

La participación digital puede adoptar distintas formas: responder una consulta, aportar información sobre una necesidad, discutir alternativas o colaborar en la elaboración de una propuesta. Estas acciones tienen alcances diferentes. Expresar una opinión permite hacerla visible; participar en una decisión requiere, además, conocer cómo se relacionará esa opinión con el resultado.

Una consulta necesita un propósito definido. Antes de solicitar respuestas, conviene explicar qué asunto se discutirá, quiénes pueden participar y cómo se utilizarán los aportes. Después, corresponde comunicar qué se recogió, qué decisión se tomó y cuáles fueron sus razones. Este seguimiento ayuda a evitar que la consulta se convierta en un ejercicio sin consecuencias conocidas.

En clase, por ejemplo, puede consultarse cómo mejorar el acceso a los materiales de aprendizaje. Algunas personas pueden responder mediante una herramienta digital y otras en papel o de forma oral. Lo importante es reunir los aportes con criterios comunes y considerar las distintas condiciones del grupo.

Las plataformas de consulta y los presupuestos participativos son ejemplos de posibilidades de participación. Su utilización en un municipio depende de que existan mecanismos habilitados, reglas conocidas y autoridades responsables de atenderlos. Una encuesta creada por un grupo de estudiantes puede recoger opiniones para una propuesta, pero no debe presentarse como una consulta municipal oficial.

Participación escolar y aprendizaje democrático

La escuela ofrece oportunidades para comprender la democracia mediante situaciones concretas. Elegir representantes, formular acuerdos o discutir necesidades permite aprender cómo se distribuye la palabra, cómo se consideran las diferencias y cómo se asumen responsabilidades.

La participación requiere condiciones para que las personas puedan expresarse. Si siempre intervienen quienes hablan con mayor facilidad o quienes tienen acceso permanente a internet, algunas perspectivas pueden quedar fuera. Por ello, conviene combinar formas de participación oral, escrita y digital, dando tiempo para preparar las ideas.

Una decisión compartida también necesita criterios. Antes de elegir entre varias propuestas, el grupo puede considerar su pertinencia, sus beneficios, los recursos disponibles y las personas a quienes afecta. Estos criterios permiten discutir las opciones con mayor claridad y explicar por qué se eligió una de ellas.

La votación puede formar parte del proceso, pero debe acompañarse de

información y deliberación. Escuchar las razones de quienes prefieren otra opción ayuda a identificar dificultades y posibles ajustes. El respeto de las diferencias y de los derechos de las personas sigue siendo necesario después de tomar la decisión.

Participación comunitaria en Guatemala

Los espacios digitales pueden apoyar la comunicación entre estudiantes, familias y actores comunitarios. Pueden servir para compartir una convocatoria, reunir preguntas, organizar información o comunicar una propuesta. Su utilidad aumenta cuando se relacionan con espacios presenciales y con personas que tienen responsabilidades claras.

Guatemala cuenta con un Sistema de Consejos de Desarrollo que la Ley de los Consejos de Desarrollo Urbano y Rural, Decreto 11-2002, define como un medio de participación de la población en la gestión pública y la planificación democrática del desarrollo. Este sistema considera el carácter multiétnico, pluricultural y multilingüe del país. Entre sus niveles se encuentran los Consejos Comunitarios de Desarrollo, COCODE, y los Consejos Municipales de Desarrollo, COMUDE.

Desde una perspectiva educativa, conocer estos espacios permite identificar posibles vínculos entre una necesidad comunitaria y los actores que pueden contribuir a atenderla. Por ejemplo, una propuesta sobre el cuidado de un espacio cercano al establecimiento puede requerir comunicación con las familias, la dirección y las instancias comunitarias o municipales correspondientes.

Las herramientas digitales pueden apoyar la preparación y comunicación de esa propuesta. Sin embargo, la publicación en una red social no equivale a su presentación formal ante una institución. Es necesario conocer el canal correspondiente, las condiciones para participar y la manera de solicitar una respuesta.

Incidencia digital

Se refiere a la capacidad de la ciudadanía de influir en las políticas públicas a través de herramientas digitales. Permite a las personas expresar sus opiniones, debatir y proponer soluciones en espacios virtuales.

Facilita la organización y el activismo colectivo para incidir en la política a nivel local y global.

La incidencia busca contribuir a un cambio. Para ello, necesita identificar una situación, comprender sus causas y formular una propuesta dirigida a quien pueda decidir o actuar. Las herramientas digitales pueden ayudar a reunir información, coordinar esfuerzos y comunicar las razones de esa propuesta.

Una publicación puede alcanzar muchas visualizaciones sin producir una respuesta. Por esta razón, el alcance de un mensaje debe distinguirse del cambio que se desea conseguir. La incidencia requiere preguntarse qué decisión se busca, quién tiene capacidad para tomarla y cómo se conocerá si la propuesta fue atendida.

En el ámbito escolar, puede relacionarse con la mejora de los canales de comunicación, la accesibilidad de los materiales o la participación en los acuerdos del grupo. En el ámbito

comunitario, puede vincularse con el cuidado de espacios comunes, la convivencia y otras necesidades que las y los estudiantes puedan analizar de manera pertinente y acompañada.

De una necesidad a una propuesta

Una propuesta de incidencia comienza por precisar la necesidad. Decir “nadie escucha a los estudiantes” expresa una preocupación, pero todavía requiere identificar en qué situaciones ocurre, quiénes se ven afectados y qué oportunidad de participación hace falta.

Después corresponde reunir información y escuchar distintas experiencias. Esto permite evitar que una opinión individual se presente como si representara a todo el grupo. También ayuda a reconocer necesidades que pueden pasar inadvertidas para quienes tienen condiciones diferentes.

El cambio propuesto debe ser concreto y comprensible. Por ejemplo, ante la dificultad para recibir avisos escolares, puede sugerirse un canal acordado de comunicación y una alternativa impresa para quienes no tienen conexión. La propuesta debe explicar qué problema atendería, cómo podría funcionar y quiénes asumirían responsabilidades.

Finalmente, es necesario comunicarla a la persona o instancia correspondiente y prever el seguimiento. Una respuesta puede aceptar la propuesta, solicitar ajustes o explicar por qué no es posible realizarla. En cualquiera de estos casos, conocer las razones permite continuar el diálogo y valorar otras alternativas.

Organización, colaboración y liderazgo

La participación y la incidencia requieren colaboración.

Distribuir responsabilidades, escuchar aportes y cumplir acuerdos permite que una iniciativa avance sin depender de una sola persona. Las herramientas digitales pueden facilitar esta coordinación, siempre que sus condiciones de uso sean accesibles para el grupo.

El liderazgo se relaciona con la capacidad de orientar el esfuerzo compartido y favorecer que otras personas participen. En una iniciativa escolar, esto puede expresarse al organizar la información, facilitar una conversación, comunicar avances o ayudar a resolver desacuerdos.

La representación también implica responsabilidad. Quien comunica una propuesta en nombre del grupo debe explicar cómo se construyó y consultar los cambios que afecten sus acuerdos. Representar no significa sustituir permanentemente la voz de las demás personas.

En los espacios digitales, estos principios pueden concretarse mediante reglas sobre quién publica, cómo se revisa la información y qué datos deben protegerse. Los acuerdos claros ayudan a prevenir conflictos y a sostener la confianza.

Diversidad cultural y lingüística

La participación en Guatemala debe considerar la diversidad de experiencias, culturas e idiomas. La información puede circular ampliamente y, aun así, resultar difícil de comprender para parte de la comunidad. El lenguaje, el formato y el

canal elegido influyen en quiénes pueden participar.

Al preparar una consulta o propuesta, conviene preguntarse en qué idioma se comunicarán las ideas, qué explicaciones necesitan y qué apoyos permitirían su comprensión. Según el contexto, pueden combinarse textos breves, mensajes de audio y conversaciones presenciales.

También es necesario escuchar a quienes conocen las dinámicas comunitarias. Las familias y otros actores del entorno pueden contribuir a identificar formas pertinentes de comunicación. Esta colaboración ayuda a evitar que las decisiones sobre participación se tomen sin conocer a las personas a quienes se dirigen.

La inclusión supone que los aportes recibidos tengan un lugar en el proceso. Traducir una convocatoria o ampliar sus canales mejora el acceso, pero también se necesita considerar las opiniones y comunicar qué ocurrió con ellas.

Desafíos y oportunidades

Oportunidades

Mayor acceso a la información, colaboración a distancia y facilitación de la participación ciudadana.

Las tecnologías pueden ayudar a reunir perspectivas de personas que no coinciden en un mismo horario o lugar. También permiten organizar materiales, conservar registros de propuestas y comunicar avances. Estas posibilidades pueden ser útiles para grupos escolares y comunitarios cuando existen acuerdos sobre su uso.

La creación de mensajes, audios o producciones digitales ofrece

oportunidades para expresar necesidades y compartir alternativas. Su valor se relaciona con la claridad de la información, el respeto de los derechos y la posibilidad de llegar a quienes pueden participar o responder.

Desafíos

Superar la brecha digital para garantizar la inclusión, generar confianza en los procesos virtuales, combatir la desinformación y asegurar una participación informada.

Para contextualizar una iniciativa en Guatemala, es necesario conocer las condiciones reales de acceso del grupo. Contar con un teléfono no significa disponer siempre de conexión, datos, tiempo o un espacio adecuado para participar. También pueden existir dispositivos compartidos y diferencias en las habilidades para utilizar una herramienta.

Una propuesta inclusiva debe prever alternativas. Una consulta digital puede complementarse con respuestas en papel; una reunión virtual puede acompañarse de una conversación presencial; un documento puede prepararse también en un formato breve y accesible. Las distintas respuestas deben considerarse con el mismo cuidado.

La confianza depende de la claridad del proceso. Las personas necesitan saber quién solicita sus opiniones, para qué se utilizarán y qué información se hará pública. También necesitan conocer los resultados y las razones de las decisiones.

Desinformación, diálogo y convivencia pacífica

La desinformación puede afectar la participación cuando las personas opinan o deciden a partir de rumores, acusaciones sin respaldo o datos fuera de contexto. Antes de difundir información sobre una institución o una necesidad comunitaria, corresponde comprobar su procedencia y distinguir los hechos de las interpretaciones.

Los desacuerdos forman parte de la vida democrática. Expresar una posición distinta requiere argumentos y respeto. Los ataques personales, las burlas y los mensajes discriminatorios pueden excluir voces y deteriorar la convivencia.

En clase, es importante favorecer preguntas como: ¿qué información sostiene esta afirmación?, ¿qué razones presenta la otra persona?, ¿qué aspecto de la propuesta necesita revisarse? Estas preguntas ayudan a centrar la discusión en el asunto compartido y a construir alternativas.

La participación digital para la paz requiere cuidar tanto el contenido como las relaciones. Comunicar una necesidad sin exponer innecesariamente a las personas, reconocer un error y corregir una información son decisiones que contribuyen a ese propósito.

Seguimiento y rendición de cuentas

El seguimiento permite conocer qué ocurrió después de presentar una propuesta. Puede consistir en solicitar una respuesta, registrar acuerdos, comunicar avances o revisar dificultades. Sin este momento, el grupo puede desconocer si su participación tuvo algún efecto.

La rendición de cuentas implica explicar las decisiones y el cumplimiento de las responsabilidades. En una iniciativa escolar, quienes coordinan pueden informar qué acciones realizaron, qué recursos utilizaron y qué resultados obtuvieron. Esta práctica ayuda a sostener la confianza y a reconocer lo que necesita ajustarse.

Las herramientas digitales pueden facilitar estos registros, pero es necesario seleccionar qué información se comparte. Los avances de una iniciativa pueden comunicarse sin publicar datos personales, conversaciones privadas o imágenes sin autorización.

Sentido educativo del módulo

Trabajar democracia, participación e incidencia permite relacionar la ciudadanía digital con decisiones que afectan la vida escolar y comunitaria. Las

y los estudiantes pueden aprender a reconocer necesidades, consultar distintas voces, argumentar propuestas y comprender las responsabilidades de quienes participan.

Las actividades del módulo constituyen un banco flexible y pueden utilizarse de manera independiente. Su sentido se fortalece cuando las preguntas y los ejemplos parten del contexto del grupo y cuando cada propuesta conduce a un resultado concreto: un acuerdo, una explicación fundamentada o un plan de participación.

La reflexión debe permitir valorar quiénes fueron escuchados, qué información se utilizó y cómo se justificó una decisión. Así, las tecnologías pueden comprenderse como herramientas para colaborar, ejercer derechos y contribuir a la construcción de la paz desde la escuela y la comunidad

Sugerencias de actividades

Seleccione las propuestas según el tema y las necesidades del grupo. Cada ficha ofrece 30 minutos, incluida la reflexión. Las tareas y los proyectos pueden continuar en otras sesiones.

Actividad 1 La tarjeta del detective democrático

Propósito	Relacionar valores democráticos con convivencia y participación digital.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Intercambio entre estudiantes y plenaria.
Recursos	Tarjetas y marcadores.
Introducción motivante 5 minutos	Cada estudiante escribe un nombre de pila y un valor relacionado con democracia, como respeto, inclusión o participación. Observan las tarjetas del grupo.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Pasen las tarjetas hasta recibir la señal para detenerse. Cada estudiante busca a la persona de su tarjeta y conversa sobre cómo practicar ese valor en un espacio digital del establecimiento. En el reverso escriben una acción que contribuya a la formación de ciudadanos responsables. Reúna ejemplos y vincúlelos con participación e incidencia.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué valor permite escuchar a quienes piensan diferente?, ¿cómo se reconoce en una práctica digital? Cada estudiante formula un compromiso relacionado con el valor que eligió.
Orientaciones y ajustes	Puede sustituir la circulación por intercambio en parejas. No convierta la búsqueda de nombres en el propósito central. Todas las acciones deben relacionarse con democracia y vida digital.

Actividad 2 Decisiones más participativas

Propósito	Analizar ventajas y dificultades de la participación democrática en un espacio escolar.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Tres equipos y deliberación.
Recursos	Tarjetas del recurso 5.1, hojas y marcadores.
Introducción motivante 5 minutos	Presente una decisión ficticia sobre una propuesta digital del grupo. Pregunte quiénes deberían opinar y cómo tomar una decisión informada.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada equipo analiza una forma de decisión descrita en el recurso: decisión concentrada, consulta sin explicación del resultado y deliberación con acuerdos. Registra ventajas, dificultades y efectos sobre inclusión y confianza. Comparten sus carteles y contrastan las propuestas con los contenidos de democracia, participación e incidencia digital.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿qué necesitamos para participar de manera informada?, ¿cómo se toma en cuenta a quienes no tienen Internet? Construyan dos condiciones para una decisión democrática del grupo.
Orientaciones y ajustes	La actividad adapta el análisis de sistemas políticos de la propuesta a situaciones de decisión escolar. No presenta estas situaciones como una clasificación completa de sistemas políticos.

Actividad 3 Palma y puño para pensar el bien común

Propósito	Analizar cooperación, interés individual y confianza en la participación colectiva.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Parejas y plenaria.
Recursos	Reglas del recurso 5.2 y hoja de registro.
Introducción motivante 5 minutos	Forme parejas. Explique que, en cada jugada, ambas personas elegirán mostrar una palma abierta o un puño cerrado. Colocan una mano detrás de la espalda y, al contar «uno, dos, tres», muestran su elección al mismo tiempo, sin cambiarla después. Explique la puntuación: ambas muestran palma: cuatro puntos para cada una; ambas muestran puño: un punto para cada una; una muestra palma y otra puño: quien muestra palma recibe un punto y quien muestra puño recibe cinco. Realice una jugada de prueba para comprobar que las reglas se comprendieron. Puede variar los puntos si persigue algún objetivo adicional en la actividad.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Realicen siete jugadas y anoten después de cada una la elección y los puntos de ambas personas en el recurso 5.2. En las primeras tres, cada participante decide sin conversar con su pareja. Luego dé un momento para que dialoguen sobre los resultados y acuerden cómo jugarán las cuatro restantes. Al finalizar, sumen los puntos individuales y el total de la pareja. Comparen qué combinaciones produjeron más puntos compartidos y qué ocurrió después de conversar. Pregunte: «¿Qué buscaba cada persona al elegir?, ¿cumplieron sus acuerdos?, ¿cómo influyó la confianza?». Puede ofrecer un incentivo para la persona que obtenga mas puntos, eso suele influir para romper acuerdos alcanzados con la pareja y le permite ejemplificar la dinámica del poder.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿cómo influyeron nuestros acuerdos?, ¿qué relación tiene el resultado individual con el colectivo?, ¿qué prácticas favorecen el bien común en línea? Cada pareja escribe una conclusión fundamentada.
Orientaciones y ajustes	No anticipe que el grupo actuará con engaño o individualismo. Analice lo que realmente ocurra. El juego ofrece una analogía para discutir decisiones y no determina la conducta habitual de las personas.

Actividad 4 Carrusel de ciudadanía en línea

Propósito	Relacionar participación, respeto a la diversidad y narrativas digitales para el cambio.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Tres equipos en tres estaciones.
Recursos	Tres papelógrafos con las preguntas del recurso 5.3.
Introducción motivante 5 minutos	Presente las estaciones de la propuesta: participación ciudadana en línea, discursos de odio y diversidad, y narrativas digitales para el cambio.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Los equipos recorren las tres estaciones durante cuatro minutos cada una. Leen los aportes anteriores y añaden propuestas relacionadas con la pregunta de cada estación. Al regresar al punto inicial, cuentan con cinco minutos para elaborar dos conclusiones y elegir un ejemplo de acción escolar.
Cierre y reflexión 7 minutos	Cada equipo comparte una conclusión. Pregunte: ¿qué hace informada y respetuosa una participación?, ¿cómo puede un mensaje aportar a una solución? Registren una idea que pueda convertirse en proyecto.
Orientaciones y ajustes	Si hay poco espacio, rote los papelógrafos. Distinga desacuerdo respetuoso de mensajes que discriminan o promueven daño. No reproduzca expresiones ofensivas para ejemplificar.

Actividad 5 La torre del liderazgo compartido

Propósito	Relacionar organización y colaboración con liderazgo estudiantil y participación digital juvenil.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Cuatro equipos de seis a ocho integrantes.
Recursos	Quince hojas por equipo, una regla de 30 centímetros y pegamento.
Introducción motivante 5 minutos	Presente el reto de construir una torre con tiras de papel del ancho de la regla. Recuperen la relación entre liderazgo y participación del grupo.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Los equipos cuentan con doce minutos para organizarse y construir. La torre debe buscar altura, resistencia suficiente para sostener la regla y creatividad. Observen cómo distribuyen tareas y escuchan propuestas. Dedique cinco minutos a mostrar las torres y reconocer el proceso de colaboración. Puede hacer variaciones, que solo una persona construya, que un grupo haga el plano, otro grupo la construya y uno último la evalúe; cada variación busca evidenciar la importancia del liderazgo y trabajo compartido.
Cierre y reflexión 7 minutos	Pregunte: ¿quiénes participaron en las decisiones?, ¿cómo se incluyeron diferentes ideas?, ¿qué aprendemos para organizar una iniciativa digital juvenil? Cada equipo propone una práctica de liderazgo compartido.
Orientaciones y ajustes	La valoración del diseño acompaña la reflexión sobre participación. Puede ajustar materiales y tamaño de equipos. Vincule el ejercicio con un problema escolar concreto.

Actividad 6 Una iniciativa digital de nuestro grupo

Propósito	Planificar una acción de participación e incidencia a partir de una necesidad escolar.
Duración y organización	30 minutos, incluida la reflexión. Equipos y proyecto progresivo.
Recursos	Ficha del recurso 5.4 y conclusiones del módulo.
Introducción motivante 5 minutos	Presente esta situación: “El grupo necesita acordar cómo compartir mensajes y fotografías en su espacio digital, pero todavía no se han escuchado todas las opiniones”. Pregunte qué podrían hacer para conocer las propuestas de sus integrantes, incluyendo a quienes no tienen acceso a internet.
Desarrollo y ejercitación 18 minutos	Cada equipo elige una necesidad escolar y completa la ficha del recurso 5.4. Define qué cambio propone, a quiénes consultará, qué información necesita, cómo distribuirá las responsabilidades y quién puede responder a la propuesta. Por ejemplo, puede planificar una consulta sobre acuerdos de convivencia digital y preparar esta pregunta: “¿Qué acuerdo necesitamos para compartir fotografías respetando la privacidad?”. Decide cómo recoger las respuestas, mediante un formulario o tarjetas en papel, y cómo presentar los resultados a la persona responsable del grupo. El resultado será la ficha completa y un borrador de la pregunta o mensaje que utilizarían para consultar.
Cierre y reflexión 7 minutos	Los equipos explican su propuesta. Pregunte: ¿qué cambio buscamos?, ¿cómo sabremos que las opiniones fueron tomadas en cuenta?, ¿qué seguimiento necesitamos? Acuerden un siguiente paso posible.
Orientaciones y ajustes	La sesión de 30 minutos es de planificación. El proyecto puede incluir elaboración y socialización en clases posteriores o tareas. Una publicación externa requiere acompañamiento y revisión del establecimiento.

Orientaciones metodológicas

Las propuestas permiten experimentar formas de colaboración y relacionarlas con democracia, participación e incidencia digital. La tarjeta del detective recupera valores; palma y puño y la torre ofrecen situaciones para observar decisiones; el carrusel ayuda a convertir esas experiencias en ideas de acción. La reflexión debe establecer de forma explícita la relación entre el ejercicio y la participación en los espacios digitales.

Prepare las clases a partir de una necesidad del establecimiento que admita distintas perspectivas. Escuche los argumentos, pida razones y genere condiciones para que participen quienes suelen intervenir menos. Una iniciativa contextualizada puede integrar consultas, producción de mensajes y presentación de propuestas. Planifique su desarrollo en varias clases y acuerde cómo se dará seguimiento a las respuestas recibidas.

Recurso 5.1 Situaciones de decisión escolar

Analice cómo las formas de decidir afectan la participación. Son situaciones didácticas, no una clasificación exhaustiva de sistemas políticos.

Situación	Caso para analizar
1. Una decisión tomada por pocas personas	El establecimiento dispone de un espacio para publicar una propuesta de mejora elaborada por estudiantes. Tres integrantes del grupo deciden solicitar más equipo para las clases y redactan un mensaje que comienza así: “Todos los estudiantes consideramos que esta es nuestra principal necesidad”. Otras personas habían propuesto mejorar el acceso a los materiales de lectura o contar con espacios accesibles para quienes tienen dificultades de movilidad. Al preguntar por qué no se discutieron estas opciones, reciben esta respuesta: “Había poco tiempo y alguien tenía que decidir”. El mensaje se publica en nombre de todo el grupo.
2. Una consulta sin claridad sobre su alcance	La dirección solicita sugerencias para utilizar un espacio que ha quedado disponible. La clase responde una encuesta digital y quienes no tienen conexión entregan sus propuestas en papel. Surgen distintas opciones: un lugar de lectura, un espacio de descanso y una zona para reuniones de estudiantes. Días después se anuncia que será utilizado como bodega. No se comunican los resultados de la consulta ni se explica si existían limitaciones para aceptar las propuestas. Algunas personas consideran que sus opiniones fueron ignoradas; otras señalan que quizá había razones que desconocen. El grupo no sabe a quién pedir una explicación ni si todavía puede presentar alternativas.
3. Una decisión con participación y razones compartidas	La clase debe elegir un tema para una campaña informativa en el medio digital del establecimiento. Se proponen la protección de datos personales, la verificación de noticias y el respeto en los mensajes. Antes de elegir, los equipos reúnen ejemplos de situaciones escolares y explican por qué cada tema merece atención. El grupo acuerda tres criterios: relevancia para la comunidad, posibilidad de realizar la campaña y utilidad de sus recomendaciones. Después de escuchar las propuestas, realiza una votación y registra también las razones de quienes prefieren otras opciones. Comunica el tema elegido, explica cómo se aplicaron los criterios y acuerda revisar la respuesta de la comunidad para introducir mejoras.

Recurso 5.2 Reglas de palma y puño

Realicen siete jugadas. En cada una registren la opción elegida y los puntos de cada persona. Comparen al final los resultados individuales y el resultado de la pareja.

Palma frente a puño: quien muestra palma recibe 1 punto y quien muestra puño recibe 5

Puño frente a puño: cada persona recibe 1 punto

Palma frente a palma: cada persona recibe 4 puntos

Jugada	Opción A	Opción B	Puntos A	Puntos B
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
Total				

Reflexión: ¿qué decisiones favorecieron el resultado de la pareja y cómo se relacionan con el bien común en línea?

Recurso 5.3 Preguntas del carrusel

Cada estación corresponde a un contenido del módulo. Lea los aportes previos, agregue una idea y formule conclusiones al regresar al punto de inicio.

1. Participación ciudadana en línea. ¿Cómo podemos escuchar y tomar en cuenta diferentes voces en una decisión del establecimiento?

2. Discursos de odio y respeto a la diversidad. ¿Qué decisiones permiten expresar desacuerdos sin discriminar ni promover daño?

3. Narrativas digitales para el cambio. ¿Qué mensaje informado podría movilizar la colaboración ante un problema escolar?

Recurso 5.4 Plan de una iniciativa digital juvenil

Elija una necesidad escolar y planifique una propuesta de participación. Incluya una alternativa para quienes no tienen acceso a Internet.

Necesidad que abordaremos	
Cambio que proponemos	
Personas a quienes consultaremos	
Información necesaria y fuentes	
Producto o acción digital y alternativa en papel	
Responsabilidades del equipo	
Persona o espacio que puede responder a la propuesta	
Cuidados de diversidad y privacidad	
Cómo comunicaremos y daremos seguimiento a la respuesta	

Bibliografía

EDUCAUSE. (2022). 2022 EDUCAUSE Horizon report: Teaching and learning edition. <https://library.educause.edu/resources/2022/4/2022-educause-horizon-report-teaching-and-learning-edition>

European Commission. (2022). Ethical guidelines on the use of artificial intelligence (AI) and data in teaching and learning for educators. Publications Office of the European Union.

<https://doi.org/10.2766/153756>

Grizzle, A., Wilson, C., y Gordon, D. (Eds.). (2021). Ciudadanía alfabetizada en medios e información: Piensen críticamente, hagan clic sabiamente. UNESCO.

<https://www.unesco.org/es/articles/ciudadania-alfabetizada-en-medios-e-informacion>

Miao, F., y Holmes, W. (2024). Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación. UNESCO. Edición en español.

<https://www.unesco.org/es/articles/guia-para-el-uso-de-ia-generativa-en-educacion-e-investigacion>

Miao, F., Holmes, W., Huang, R., y Zhang, H. (2021). Inteligencia artificial y educación: Guía para las personas a cargo de formular políticas. UNESCO.

<https://www.unesco.org/es/articles/inteligencia-artificial-y-educacion-guia-para-las-personas-cargo-de-formular-politicas>

Ministerio de Educación de Guatemala. (2018). Acuerdo Ministerial 3764 de 2018.

<https://digecur.mineduc.gob.gt/wp-content/uploads/2025/01/Acdo-Min-3764-2018-CNB-Ciclo-Basico-1.pdf>

Ministerio de Educación de Guatemala. (2019a). Guía metodológica para el docente. Área de Ciencias Sociales, Formación Ciudadana e Interculturalidad. Segundo grado, Ciclo Básico. Dirección General de Currículo.

<https://digecur.mineduc.gob.gt/wp-content/uploads/2025/10/Guia-Docente-Area-de-Ciencias-Sociales-Formacion-Ciudadana-e-Interculturalidad-2o-basico.pdf>

Ministerio de Educación de Guatemala. (2019b). Guía metodológica para el docente. Área de Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación. Primero Básico. Dirección General de Currículo.

<https://digecur.mineduc.gob.gt/wp-content/uploads/2025/10/Guia-Docente-Area-Tecnologias-del-Aprendizaje-y-la-Comunicacion-1o.-Basico.pdf>

Ministerio de Educación de Guatemala. (2019c). Guía metodológica para el docente. Área de Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación. Segundo grado, Ciclo Básico. Dirección General de Currículo.

<https://digecur.mineduc.gob.gt/wp-content/uploads/2025/10/Guia-Docente-Tecnologias-del-Aprendizaje-y-la-Comunicacion-2o-basico.pdf>

Ministerio de Educación de Guatemala. (2019d). Guía metodológica para el docente. Área de Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación. Tercer grado, Ciclo Básico. Dirección General de Currículo.

<https://digecur.mineduc.gob.gt/wp-content/uploads/2025/10/Guia-Docente-Tecnologias-del-Aprendizaje-y-la-Comunicacion-3o-basico.pdf>

Ministerio de Educación de Guatemala. (2023a). Currículo Nacional Base. Área de Ciencias Sociales, Formación Ciudadana e Interculturalidad. Nivel de Educación Media, Ciclo de Educación Básica (2.ª ed.). Dirección General de Currículo.

<https://digecur.mineduc.gob.gt/wp-content/uploads/2025/01/CNB-Ciencias-Sociales-Ciclo-Basico-1.pdf>

Ministerio de Educación de Guatemala. (2023b). Currículo Nacional Base. Área de Comunicación y Lenguaje Idioma Español. Nivel de Educación Media, Ciclo de Educación Básica (2.ª ed.). Dirección General de Currículo.

<https://digecur.mineduc.gob.gt/wp-content/uploads/2025/01/CNB-Comunicacion-y-Lenguaje-IDIOMA-ESPANOL-Ciclo-Basico-2-1.pdf>

Ministerio de Educación de Guatemala. (2023c). Currículo Nacional Base. Área de Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación. Nivel de Educación Media, Ciclo de Educación Básica (2.ª ed.). Dirección General de Currículo.

<https://digecur.mineduc.gob.gt/wp-content/uploads/2025/01/CNB-Tecnologias-del-Aprendizaje-y-la-Comunicacion-Ciclo-Basico-1.pdf>

Morduchowicz, R. (2020a). Ciudadanía digital: Curriculum para la formación docente. UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378120>

Morduchowicz, R. (2020b). La ciudadanía digital como política pública en educación en América Latina. UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376935>

Morduchowicz, R. (2021). Competencias y habilidades digitales. UNESCO.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380113>

UNESCO. (2018). Cómo los datos y las TIC pueden ser eficaces aliados para prevenir la violencia juvenil en los países del norte de Centroamérica.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367168>

UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC elaborado por la UNESCO. Versión 3.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>

UNESCO. (2021a). La educación como herramienta para la prevención: Abordar y contrarrestar el discurso de odio. Reunión de expertos, 13 a 18 de mayo de 2020.

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379146_spa

UNESCO. (2021b). Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial.

<https://www.unesco.org/es/legal-affairs/recommendation-ethics-artificial-intelligence>

UNESCO. (2021c). UNESCO science report: The race against time for smarter development.

<https://www.unesco.org/reports/science/2021/es/report-series>

UNESCO. (2023). Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2023. Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en los términos de quién?

<https://www.unesco.org/gem-report/es/technology>

UNESCO. (2024). De todas formas, tu opinión no importa: La violencia de género facilitada por la tecnología en la era de la IA generativa.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389784>

UNESCO. (s. f.). Alfabetización mediática e informacional.

<https://www.unesco.org/es/media-information-literacy>

UNESCO. (s. f.). Competencias y habilidades digitales.

<https://www.unesco.org/es/digital-competencies-skills>

UNESCO. (s. f.). Red Latinoamericana de Ciudadanía Digital.

<https://www.unesco.org/es/articles/red-latinoamericana-de-ciudadania-digital>

