

## Ciudadanía Digital *Identificando Fake News*



La ciudadanía digital tiene que ver con el conjunto de derechos y responsabilidades que las personas tenemos en el entorno digital, entendiendo al mismo como un espacio público ([www.argentina.gob.ar](http://www.argentina.gob.ar)). Es importante ejercerla de manera segura, responsable y efectiva. Para desarrollar esta habilidad en las/os estudiantes podemos incluir experiencias de aprendizaje con rutinas de pensamiento que promuevan la reflexión crítica y la toma de decisiones informadas.

### Tema: Identificación de noticias falsas

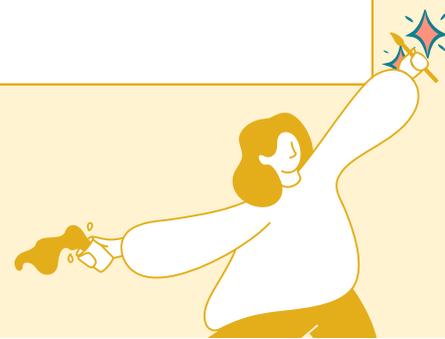
**Objetivo:** Desarrollar habilidades críticas de lectura y comprensión de textos en línea para identificar noticias falsas.

#### RUTINAS DE PENSAMIENTO:

- **Observación** de una noticia en línea y registro de las observaciones iniciales sobre contenido y fuente.
- Creación de **hipótesis** sobre la veracidad de la noticia, justificando sus suposiciones con evidencia.
- **Preguntas Esenciales:** formulación de preguntas esenciales para explorar la información de la noticia, como "¿Cuál es la fuente de la noticia?", "¿Cómo se puede verificar la información?", "¿Qué otros medios han informado sobre esto?".
- **Análisis de perspectiva:** análisis de diferentes perspectivas de la noticia, considerando cómo los prejuicios y opiniones personales pueden influir en la interpretación.
- **Resumen de argumentos:** creación de un resumen con argumentos a favor y en contra de la veracidad de la noticia y de una presentación que incluya la opinión sobre su validez.
- **Comparación** de la misma noticia en diferentes fuentes.

### EXPERIENCIAS

1. **Verificación de fuentes:** en grupo verificar la fuente y la veracidad de las noticias seleccionadas, discutiendo luego los hallazgos con la clase entera.
2. **Creación de noticias:** crear noticias propias y compartirlas con la clase para que los/as compañeros/as utilicen las rutinas de pensamiento aprendidas para evaluar su validez.
3. **Discusión de caso:** analizar un caso real de noticias falsas y debatir sobre las consecuencias de la información errónea en la sociedad.
4. **Creación de una lista de recomendaciones** y consejos a tener en cuenta para validar noticias.



## Ciudadanía Digital *Identificando Fake News*



### ALGUNAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS:

**Aplicaciones colaborativas** (por ejemplo de Google como Docs, Slides, Jamboard) para registrar las observaciones iniciales sobre las noticias, colaborar en la verificación de fuentes, organizar y presentar la información.

**Muros - pizarras digitales** (ej. Miró, Padlet) para crear murales virtuales con notas, imágenes y enlaces relacionados con la noticia que se está investigando.

**Herramientas de diseño** (ej. Canva, Inkscape, GIMP, LibreOffice Draw ) para crear infografías o carteles que resuman la información clave sobre cómo identificar noticias falsas.

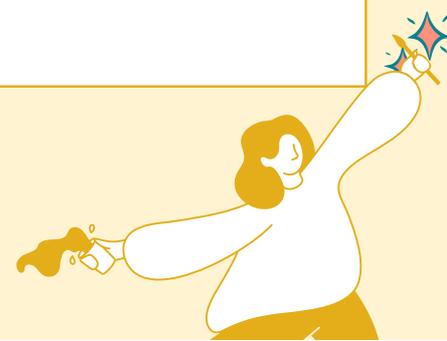
**Sitios web para verificar la veracidad de noticias e imágenes**, por ejemplo:

- <https://confiar.telam.com.ar/caja-de-herramientas>
- <https://toolbox.google.com/factcheck/explorer>
- <https://chequeado.com/acerca-de-chequeado>
- <https://factual.afp.com>

**Grabación de audios - video** (con dispositivos móviles o computadoras) Guionar y grabar podcast o videos que expliquen cómo detectar noticias falsas, que incluyan entrevistas, recomendaciones e información sobre la temática, o situaciones ficticias que muestren las consecuencias.

**Juegos en línea** (tipo Kahoot, Quizizz, Quizlet, etc.) con juegos tipo verdadero o falso, cuestionarios para identificar noticias falsas, preguntas sobre fuentes y su fiabilidad, etc.

**Aplicaciones móviles:** por ejemplo Socratic, utiliza inteligencia artificial para ayudar a las/os estudiantes a encontrar información confiable en línea. A través de una foto o pregunta la aplicación les guía a través de un proceso de preguntas y respuestas a encontrar la información relevante.





## Ciudadanía Digital *Seguridad en Línea*



El objetivo es desarrollar habilidades para proteger la privacidad y la seguridad en línea. Es importante reflexionar sobre la huella digital; identificar los peligros que denota navegar y/o jugar en Internet y compartir información personal o del entorno; conocer los modos seguros de actuar en entornos virtuales y herramientas de protección.

### RUTINAS DE PENSAMIENTO:

- **Observación:** observar una página web, red social o videojuego y registrar observaciones iniciales sobre los elementos de seguridad presentes en la página.
- **Hipótesis:** compartir hipótesis sobre la seguridad de la página justificando sus suposiciones con evidencia.
- **Preguntas Esenciales:** formular preguntas esenciales para explorar la información de la página, como "¿Qué información se está recopilando y por qué?", "¿Cómo se protege la información personal?" y "¿Cómo se asegura la seguridad de las transacciones en línea?".
- **Mapa conceptual:** organizar y visualizar información incluyendo conceptos como "privacidad", "contraseñas seguras", "riesgos en las redes sociales", etc. .
- **Semáforo:** evaluar la seguridad de las páginas web que están visitando. Por ejemplo, pueden identificar qué elementos de la página son "verdes" (seguros), "amarillos" (algo sospechosos) o "rojos" (potencialmente peligrosos), y justificar su evaluación.
- **3, 2, 1 Puente:** conectar lo que están aprendiendo sobre la seguridad en línea con sus experiencias personales. Por ejemplo, pueden pensar en tres cosas que han aprendido sobre la seguridad en línea, dos maneras en que pueden aplicar esos conocimientos en su vida diaria, y una pregunta que todavía tengan sobre el tema.

### EXPERIENCIAS

1. **Verificación de seguridad:** Los estudiantes trabajarán en grupos para verificar la seguridad de diferentes páginas web seleccionadas y discutirán sus hallazgos con la clase.
2. **Protección de la privacidad:** Los estudiantes crearán perfiles de usuario en línea y discutirán las medidas que pueden tomar para proteger su privacidad en línea.
3. **Simulación de ataques cibernéticos:** Los estudiantes participarán en una simulación de ataques cibernéticos y discutirán las medidas que pueden tomar para prevenir estos ataques y proteger su información personal.
4. **Charlas con expertos** en seguridad en línea para que compartan su experiencia y consejos prácticos para proteger la privacidad y la seguridad en línea.





## Ciudadanía Digital *Seguridad en Línea*



### ALGUNAS HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS:

**Plataformas de videoconferencia** como Zoom o Google Meet para instancias virtuales sincrónicas con diálogos y debates sobre temas relacionados sobre seguridad en línea, privacidad en redes sociales, la importancia de contraseñas seguras.

**Herramientas de colaboración en línea** como Google Docs o Padlet para que los estudiantes trabajen en grupo y compartan ideas, por ejemplo la creación en grupo de un plan de seguridad en línea.

**Simuladores de ataques cibernéticos** como CyberStart Game o HackNet para que los estudiantes aprendan sobre la seguridad en línea de una manera práctica.

**Videos educativos y tutoriales en línea** sobre seguridad en línea, como los que se pueden encontrar en el canal de YouTube de la Oficina de Seguridad del Internauta, Faro Digital, Canal Encuentro, UNICEF, Pantallas Amigas u otros sitios educativos.

**Juegos educativos sobre seguridad en línea**, como Interland de Google, que ayudan a los estudiantes a aprender sobre diferentes aspectos de la seguridad en línea de una manera lúdica.

**Graficadores o presentadores multimediales** como Canva, Prezi, Power Point, Genially, Impress; para realizar presentaciones, infografías, cartelería, folletos, con recomendaciones sobre el tema.

**Redes sociales**, como Instagram, Tik Tok, Twitter, etc., para aprender a configurar la privacidad de las cuentas, gestionar los datos personales, la protección de fotos y videos, el uso seguro de hashtags, discutir sobre el impacto de trolls, el acoso en línea, etc.



## Ciudadanía Digital *Privacidad en línea y seguridad digital*



### RUTINAS DE PENSAMIENTO

#### ¿Qué sé yo sobre el tema?

- Reflexionar sobre lo que ya saben sobre la privacidad en línea y la seguridad digital. Pueden escribir sus respuestas en una hoja de papel o compartirlas en una discusión grupal.
- Objetivo: identificar conocimientos previos y establecer una base para la discusión y el aprendizaje.

#### Preguntas esenciales

- En grupos pequeños formular preguntas esenciales sobre la privacidad en línea y la seguridad digital. Compartir sus preguntas con toda la clase y discutir las en conjunto.
- Objetivo: desarrollar preguntas que conduzcan a una comprensión más profunda y significativa del tema.

#### Conexiones - Desafíos - Preguntas

- En grupos identificar las conexiones entre la privacidad en línea y la seguridad digital, los desafíos que plantean y las preguntas que tienen sobre el tema.
- Objetivo: pensar críticamente sobre el tema, identificar problemas y hacer preguntas importantes.

#### Debate dirigido

- Dividir a la clase en dos grupos y asignarles posiciones opuestas sobre una declaración controvertida relacionada con la privacidad en línea y la seguridad digital. Los estudiantes pueden usar información de las actividades anteriores para apoyar sus argumentos y participar en un debate dirigido.
- Objetivo: desarrollar habilidades de argumentación y pensamiento crítico mientras exploran diferentes perspectivas sobre el tema.

#### Mapas mentales

- Crear mapas mentales que muestren los conceptos clave relacionados con la privacidad en línea y la seguridad digital. Los estudiantes pueden trabajar individualmente o en grupos y usar herramientas en línea como MindMeister o Coggle.
- Objetivo: visualizar y organizar información sobre el tema.

#### Investigación guiada

Investigar un tema específico como la privacidad en las redes sociales, el phishing o el malware. Pueden usar una lista de preguntas o una plantilla de investigación para guiar su investigación y compartir sus hallazgos con la clase.

## Ciudadanía Digital *Comportamiento ético en línea y toma de decisiones informadas*



### RUTINAS DE PENSAMIENTO

- **¿Cuál es la evidencia?** - alentando a las/os estudiantes a buscar y evaluar la evidencia antes de tomar una decisión en línea.
- **Preguntas esenciales** - fomentando la reflexión y el análisis crítico sobre problemas éticos en línea y cómo abordarlos.
- **Cambiar las perspectivas** - considerando diferentes puntos de vista y a empatizar con los demás en línea.

### EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

1. **Discusión en grupo:** a partir de una iniciativa de las/os estudiantes o un tema "traído" por el/la docente (como una noticia emergente, un video, un tema tendencia en las redes o viral) plantear la dinámica de una discusión en grupo sobre un tema de ética en línea, como el acoso en línea o un desafío viral (peligroso) en las redes. Se pueden plantear preguntas esenciales y promover a los/as estudiantes que realice las propias, como por ejemplo:
  - ¿Por qué es importante tratar a los demás en línea de manera respetuosa?
  - ¿Cómo puede el comportamiento en línea afectar a las personas?
  - ¿Qué responsabilidad tienen las plataformas de redes sociales para abordar el discurso de odio?
2. **Investigación en línea:** en parejas o en grupos pequeños investigar un tema relacionado con la ética en línea, como el robo de identidad o la privacidad en línea. Presentar la investigación al resto de la clase, enfatizando en la evidencia que encontraron y cómo pueden aplicarla en la toma de decisiones informadas.
3. **Escenarios éticos:** analizar junto a las y los estudiantes diferentes escenarios éticos que puedan encontrar en línea, como un amigo que publica información personal en línea sin su permiso o un extraño que intenta conectarse con ellos en línea. Discutir cómo abordarían cada situación y qué evidencia usarían para tomar una decisión informada.
4. **Reflexión personal:** De manera individual reflexionar sobre los propios comportamientos en línea y cómo pueden mejorar para ser ciudadanos digitales más responsables y éticos. Se puede usar la rutina "Cambiar las perspectivas" para animar a los estudiantes a considerar diferentes puntos de vista y empatizar con los demás en línea.

### HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

**Juego interactivo** que involucre preguntas éticas en línea para ayudar a los estudiantes a revisar y recordar lo que han aprendido (ej. Kahoot).

**Encuestas** y preguntas en tiempo real a los estudiantes durante una discusión en grupo (ej. Mentimeter)

**Pizarras virtuales o documentos colaborativos** para registrar lo investigado y las decisiones tomadas.





## Ciudadanía Digital *Grooming*

El grooming es un comportamiento inapropiado en el cual un adulto se acerca en línea a menores de edad con el objetivo de ganar su confianza, pueden llegar a solicitar imágenes o videos con contenido sexual o encuentros físicos.

### Objetivos:

Comprender qué es el grooming, identificar los riesgos y las formas en que los groomers se aprovechan de las personas en línea.

Identificar y reportar comportamientos sospechosos en línea.

Desarrollar habilidades para protegerse a sí mismos y a otros de los peligros del grooming.

### EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE

- **Veo, pienso, me pregunto:** Los estudiantes observarán imágenes o situaciones de grooming en línea y compartirán sus pensamientos y preguntas sobre lo que están viendo.
- **Semáforo:** Los estudiantes utilizarán el semáforo para reflexionar sobre sus propias conductas en línea y establecer normas para evitar el grooming.
- **Antes pensaba, ahora pienso:** Los estudiantes identificarán sus preconceptos sobre el grooming y cómo han cambiado después de aprender sobre el tema.
- **Titular:** "¿Qué es el grooming y cómo protegerte de él?" Los estudiantes leerán y discutirán artículos informativos sobre el grooming y cómo prevenirlo. Luego, crearán un titular que resuma lo que han aprendido.
- **CSI o Color, Símbolo, Imagen:**
  - Color: elegir un color que represente para ellos el grooming. Puede ser un color que les transmita una emoción o una sensación relacionada con el tema, como el miedo, la tristeza o la angustia.
  - Símbolo: seleccionar un símbolo. Puede ser una imagen o un objeto que simbolice el peligro o la amenaza del grooming, como una red o una trampa.
  - Imagen: dibujar o buscar una imagen que represente el grooming.

Compartir sus respuestas en grupo y discutan lo que representan los colores, símbolos e imágenes elegidos. Esta discusión puede llevar a una reflexión más profunda sobre el tema. Esto puede ayudara identificar patrones y señales de alerta del grooming y a desarrollar habilidades para protegerse a sí mismos y a otros en línea.

### HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

**Uso de videos interactivos:** sobre situaciones de grooming en línea con preguntas y reflexiones (por ej. Edpuzzle, Moovly, H5p).

**Creación de contenido multimedia:** creación de videos, infografías o carteles para difundir la importancia de la prevención del grooming en línea (Canva, Genially, Power Point, Prezi, Impress, Flipgrid).

Actividades reflexivas lúdicas con Kahoot o Quizlet.





## Ciudadanía Digital *Ciberbullying*

El ciberbullying es una forma de acoso que ocurre a través de medios electrónicos como Internet. Se puede llevar a cabo de muchas maneras, como enviar mensajes amenazantes o insultantes, difundir rumores falsos, compartir videos o imágenes humillantes, crear perfiles falsos, etc.

### Objetivos:

- Comprender qué es el ciberbullying y cómo puede afectar a las personas
- Identificar los diferentes tipos de ciberbullying y las formas en que se puede manifestar.
- Promover un ambiente de respeto, tolerancia y empatía.
- Fomentar la responsabilidad digital, conductas seguras y éticas.
- Desarrollar habilidades de comunicación y resolución de conflictos.

### EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE *pensadas desde las rutinas de pensamiento*

- **Ver - pensar - compartir:** identificar ejemplos de ciberbullying que han observado o experimentado en línea. Luego, pueden discutir en grupos pequeños y compartir sus observaciones utilizando herramientas digitales como una pizarra en línea o un chat.
- **Causa y efecto:** analizar las posibles causas del ciberbullying, como la falta de empatía o tolerancia. Luego, pueden utilizar herramientas digitales como un mapa conceptual o una presentación para presentar sus hallazgos y debatir en grupo sobre las causas identificadas.
- **Consecuencias y evidencias:** evaluar las posibles consecuencias negativas del ciberbullying, como problemas de salud mental y aislamiento social. Luego, pueden utilizar herramientas digitales como un video o una presentación para presentar sus hallazgos y discutir en grupo sobre las consecuencias.
- **Solución de problemas:** identificar posibles soluciones para prevenir o abordar el ciberbullying, como fomentar la empatía y la tolerancia en línea. Luego, pueden utilizar herramientas digitales como un mural en línea o un video para presentar las recomendaciones, tips o decálogo en diversos formatos comunicacionales.
- **Conexiones a otras ideas:** trabajar individualmente o en parejas y utilizar herramientas digitales como una tabla en línea o un mapa conceptual para visualizar conexiones a temáticas vinculadas como la seguridad en la red y discutir su significado.

### HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

**Uso de videos interactivos:** sobre situaciones de ciberbullying con preguntas y reflexiones (por ej. Edpuzzle, Moovly, H5p).

**Creación de contenido multimedia:** creación de videos, infografías o carteles (Canva, Genially, Power Point, Prezi, Impress, Flipgrid).

**Plataformas de videoconferencia o diálogo en línea,** como meet, Zoom, Foros de Moodle, mensajería instantánea como Whatsapp y Telegram, etc.

