

Guía metodológica

de Ciudadanía Digital para docentes

SUBNIVEL SUPERIOR



EQUIPO TÉCNICO

Emilia Vallejo Guerrero
Daniela Maldonado Orti
Henry Quel Mejia
Edgar Freire Caicedo

AUTOR

Oscar Arévalo Espinoza

Primera Edición, 2023
© Ministerio de Educación
Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa
Quito - Ecuador
www.educacion.gob.ec

La reproducción parcial o total de esta publicación, en cualquier forma y por cualquier medio mecánico o electrónico, está permitida siempre y cuando sea autorizada por los editores y se cite correctamente la fuente.

DISTRIBUCIÓN GRATUITA
PROHIBIDA SU VENTA

Ministerio de Educación



**Gobierno
del Ecuador**

**Ministerio
de Educación**

**Subsecretaría
de Fundamentos
Educativos**

Guía Metodológica

de Ciudadanía Digital para docentes

Dirección Nacional de Currículo

1. INTRODUCCIÓN	3
2. ANTECEDENTES	3
3. CIUDADANÍA DIGITAL	5
3.1. ¿Qué es Ciudadanía Digital?	5
3.2. Alfabetización Digital	6
5 3.3. Convivencia digital	6
4. DIMENSIONES DE LA CIUDADANÍA DIGITAL	7
4.1. Protección y Seguridad	7
4.1.1. La auto-regulación	7
4.1.2. Privacidad y huellas digitales	8
4.1.3. Discurso del Odio	10
4.1.4. Cyberbullying	11
4.1.5. Grooming	14
4.2. Reflexión y Análisis	15
4.2.1. Noticias falsas y desinformación	15
4.2.2. Identidad, big data y burbujas digitales	17
4.2.3. Representación y estereotipos	19
4.2.4. Inteligencia artificial	21
4.3. Creatividad y Participación	22
4.3.1. Libertad de expresión y Participación social	22
4.3.2. Participar en el entorno digital	23
4.3.3. Usos del lenguaje digital	24
4.4. Derechos digitales	24
4.4.1. Legislación de la niñez y adolescencia en relación con el uso seguro de Internet en Ecuador	24
¿Cómo se pueden promover los derechos de niños, niñas y adolescentes a través del acceso y uso del Internet?	25
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26
6. ANEXOS	28
6.1. Análisis sobre las Destrezas con Criterio de Desempeño, Indicadores de Evaluación y la Ciudadanía Digital	28
6.2. Ejemplos de aplicación de Ciudadanía Digital del Subnivel Elemental de EGB.	34
6.3. Glosario de Términos de Ciudadanía Digital	44

1. Introducción

Según Zuluaga (2015) la Ciudadanía es un estatus de posición o condición, en el que se solicita, define y posibilita el acceso a los recursos básicos para el ejercicio de derechos y deberes dentro de los límites geográficos de un territorio. Una de las principales características de la web es que no tiene un recorte geográfico, es decir, no tiene límites territoriales.

Con la creciente influencia del Internet en nuestra vida diaria, la sociedad debe responder a nuevas preguntas y desafíos. Las noticias falsas, el discurso del odio, el cyberbullying, el grooming, la exposición de la privacidad en las redes sociales, el uso y manejo de los datos personales por medio de algoritmos y la big data, son algunos de los riesgos a los que nos enfrentamos a diario en el entorno digital.

Esta guía metodológica ha sido diseñada para que los docentes del sistema educativo ecuatoriano incorporen en su práctica cotidiana con los estudiantes, el uso responsable de las tecnologías mediante el desarrollo de competencias digitales, específicamente en la construcción de Ciudadanía Digital.

El marco conceptual y actividades de aplicación elaboradas en esta guía, busca que los estudiantes del sistema educativo puedan adquirir destrezas específicas en competencias digitales y logren aplicarlas en las distintas áreas del conocimiento. Además, de

promover la construcción de Ciudadanía Digital, que se relaciona con el desenvolvimiento de los estudiantes en forma crítica, responsable, segura y proactiva, en el uso de los medios digitales de comunicación, las redes sociales y las tecnologías de las que hoy disponen.

Por lo tanto, ésta guía busca dar espuesta a las interrogantes que el espacio digital plantea, como: ¿tenemos derechos en el espacio online? ¿Son los mismos que tenemos en los offline? ¿Tenemos obligaciones de comportamiento en la web? ¿Nuestra información en el entorno digital está protegida?

Finalmente, cabe recalcar que, esta guía se construyó y estructuró con base a una revisión bibliográfica y sobre todo, en el libro de Ciudadanía Digital - Curriculum para la Formación Docente elaborado por Roxana Morduchowicz de la UNESCO (2020).

2. Antecedentes

Según el psicólogo Gardner (1999) la educación escolarizada ha sido enfocada únicamente en el desarrollo de las habilidades cognitivas del ser humano, el desafío de la educación es abarcar al ser humano en sus diferentes dimensiones o múltiples inteligencias. En este sentido, es im-

portante brindar las herramientas y los espacios para facilitar el aprendizaje de habilidades sociales, con la finalidad de generar relaciones armónicas entre los estudiantes.

Las Agendas Digitales nacen como una estrategia de los gobiernos para fomentar el desarrollo de la economía y la sociedad digital de los países, aprovechando los beneficios y las oportunidades que brindan las TIC para cerrar la brecha digital actual existente, en sus lineamientos se encuentra el sector educativo como actor primordial en el desarrollo de estas agendas.

En el Ecuador se planteó la “Agenda Educativa Digital, 2017 - 2021” la cual tiene como objetivo, el fortalecer y potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el Sistema Educativo Nacional a través del incremento de prácticas innovadoras que integren las tecnologías para empoderar el aprendizaje, el conocimiento y la participación. La “Agenda Educativa Digital, 2017 - 2021” se estructuró en los siguientes cinco ejes: físico, de aprendizaje digital, desarrollo docente, fomento y comunicación e innovación.

En tal sentido, se da inicio a la cons-

trucción de la propuesta integral para implementar la Ciencia de la Computación en el currículo educativo nacional, desde un enfoque integrador holístico que contempla dimensiones Científica, Técnica-Tecnológica y Social, considerando elementos de integración curricular, formación docente, materiales y recursos educativos, dotación de equipamiento y conectividad y mecanismos de difusión social. Adicionalmente, se presenta un nuevo perfil docente que tiene el objetivo de responder al desarrollo de capacidades y competencias para el siglo XXI, con conceptos que apuntan al desarrollo de la integración en los procesos de aula, acordes con el desarrollo social para la solución integral de problemas reales de orden social, económico, político, educativo entre otros, además de conceptos como la Educomunicación y la Ciudadanía Digital, que se incorporan como conocimientos reguladores. (Ministerio de Educación, 2021).

3. Ciudadanía Digital

3.1. ¿Qué es Ciudadanía Digital?

Debemos comenzar por comprender que el espacio online ya no es más, como hace años atrás se lo pensaba, es decir, un lugar superficial y separado de nuestra cotidianidad, donde los límites con lo offline eran claros y rígidos. Por el contrario, lo digital penetró en nuestras vidas filtrándose en casi todos los aspectos de nuestro día a día: trabajar, estudiar, divertirse, investigar, conocer amigos, aprender oficios, jugar, pelearse, enamorarse, viajar, y tantos otros. Ya no existen horarios o dispositivos pautados de conexión, sino una penetración tal de lo digital que vuelve casi imposible dividir lo offline de lo online, convirtiendo nuestros espacios en mixtos. (UNICEF, 2020)

Después de entender esta nueva característica digital de lo diario, debemos repensar varias definiciones clásicas, como la de ciudadanía. Si históricamente se pensó a la ciudadanía acotada a un país o territorio, el espacio digital pone en jaque este criterio y expone ciertas preguntas: ¿tenemos derechos en el espacio online? ¿Son los mismos que poseemos en los offline? ¿Tenemos obligaciones de comportamiento en la web? Una de las primordiales propiedades de la web es que no posee un recorte geográfico, o sea, no posee parámetros territoriales.

Entonces ¿cómo convivimos todos en este espacio? ¿Debemos construir reglas? ¿Va en contra de la filosofía de internet intentar generar normas de convivencia? Lo decidamos o no, ya existe una forma de convivir en la web, donde se ponen en juego características y elecciones de cada usuario. Se vuelve

entonces indispensable conocer qué derechos y obligaciones tenemos en internet como usuarios.

Por lo tanto, según la definición de la UNESCO (2015)

“La Ciudadanía Digital es un conjunto de competencias que faculta a los ciudadanos a acceder, recuperar, comprender, evaluar y utilizar, para crear, así como compartir información y contenidos de los medios en todos los formatos, utilizando diversas herramientas, de manera crítica, ética y eficaz con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales.”

Según (Acurio, 2020) Ciudadanía Digital, se refiere a comprender los riesgos y los desafíos que nos impone la vida en la era digital, para aprender a enfrentarlos con ética, legalidad, seguridad y responsabilidad en el uso del Internet, las redes sociales y los medios tecnológicos.

Basados en estas conceptualizaciones el Ministerio de Educación propone la siguiente definición:

La “Ciudadanía Digital” es un conjunto de competencias que buscan, fomentar el uso consciente, responsable, analítico y crítico del entorno digital en la sociedad (educación, cultura, política, economía, etc.), para generar una participación activa en la transformación social enmarcada en la ética, la convivencia, el respeto y conocimiento de nuestros deberes y derechos en el entorno digital.

3.2. Alfabetización Digital

Según (García, 2017) El principal objetivo de la evolución tecnológica, es proporcionar diversas herramientas a los seres humanos para mejorar la calidad de vida; Así como en su origen el sistema educativo se propuso enseñar a leer y a escribir a todos los ciudadanos para garantizar la inclusión y la socialización democrática de todos sus miembros, hoy se hace indispensable incluir nuevos saberes en esta formación, ya no es suficiente dominar la lengua escrita, sino que es preciso desarrollar otras habilidades “básicas” para desenvolverse plenamente en el mundo.

La alfabetización digital tiene como fin enseñar y evaluar los conceptos y capacidades básicos del ámbito digital para que los individuos logren usar la tecnología informática en la vida diaria y desarrollar novedosas oportunidades sociales y económicas para ellos, sus familias y sus comunidades. (García, 2017)

3.3. Convivencia digital

La convivencia digital es la forma en que nos relacionamos con los demás en los entornos digitales, por tanto, existen una serie de protocolos (formalidades, costumbres, reglas, etiquetas) que permiten la correcta interacción con la comunidad digital.

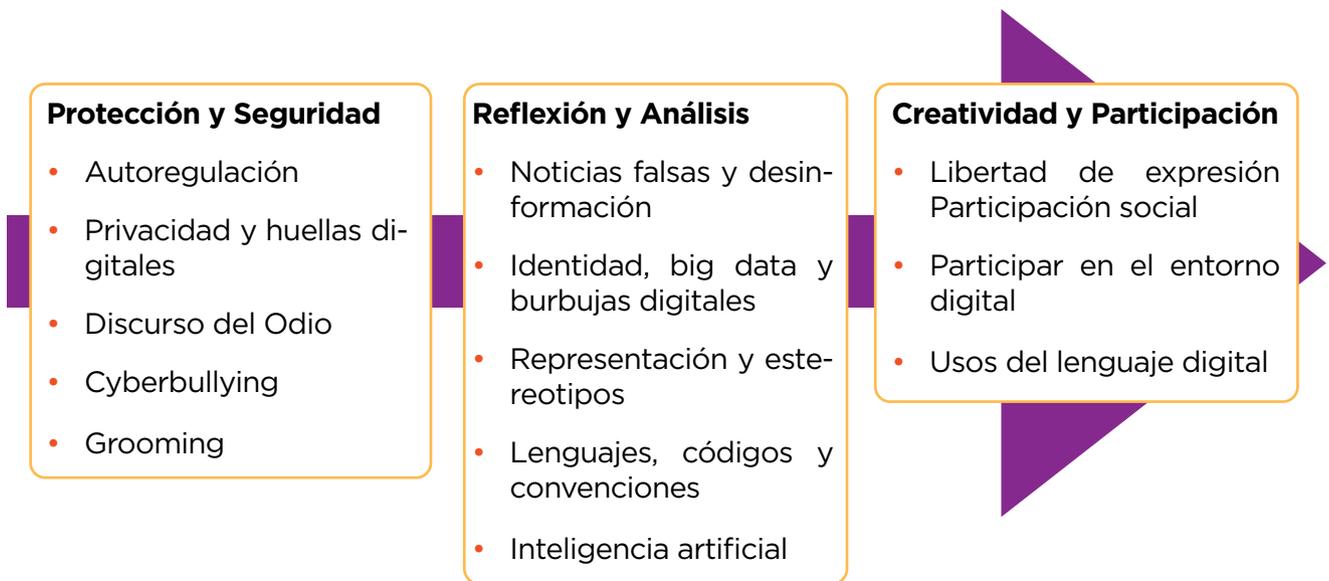
Uno de los puntos más importantes para pensar la Ciudadanía Digital es comprender que nuestras actitudes online hablan de nosotros. Los valores con que contamos valen tanto para espacios digitales, como analógicos. Si entendemos que ser agresivo puede lastimar a otro, lo sostenemos tanto para una pelea en la calle como una en un chat. Si sabemos que podemos humillar a alguien haciendo público un secreto vale igual con un pasacalle que con un posteo. Todas estas actitudes van formando lo que entendemos por convivencia social y digital.

Para comprender este fenómeno hay que tener en cuenta algunos factores que lo alimentan: el anonimato, la ausencia física del otro y, por ende, la desconexión con sus sentimientos y expresiones, la asincronicidad de las charlas o intercambios, donde se pueden confundir diálogos con monólogos intercalados, y la soledad desde la cual se escribe o postea. Sin embargo, es necesario recurrir a la empatía para comprender las consecuencias de nuestros actos. Ponerse en el lugar del otro es indispensable para entender cuando lastimamos y agredimos, y cómo lo hacemos. Un simple ejercicio de intercambio de roles, al menos imaginario, puede servir para dejar de publicar algo y así evitar lastimar a otros. (UNICEF, 2020)

4 DIMENSIONES DE CIUDADANÍA DIGITAL

Según la Unesco (2020) expone que la Ciudadanía Digital se la percibe desde tres dimensiones:

Es importante destacar que no se trata de dimensiones excluyentes u opcionales. En otras palabras, la Ciudadanía Digital supone un abordaje integral, en el cual las tres dimensiones formen parte.



Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Currículum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

4.1. Protección y Seguridad

4.1.1. La auto-regulación

Los niños y adolescentes del siglo XXI viven en un mundo digital, más visual que nunca antes. De hecho, navegar en Internet se ha convertido en la actividad más importante y más presente en el diario de los niños y adolescentes. En un año, pasan más horas con las pantallas, que en compañía de su docente en clase. (UNICEF, 2020)

Esta unión de las tecnologías en la cotidianeidad de los estudiantes ha creado una naturalización en su uso. Esta naturalización debería ser fundamento de estudio, para que los estudiantes

aprendan a tomar distancia de las tecnologías y a pensar su interacción con ellas. (Berridi & Martínez, 2017)

Para eludir los peligros de un uso no seguro de la web, es la auto regulación en las prácticas. ¿Qué significa auto regular el vínculo con los dispositivos digitales? Fundamentalmente, involucra saber en qué momento conectarse, y en qué momento desconectarse. Hay varios motivos para usar las tecnologías, y otros tantos para hallar tiempos sin ellas. (Berridi & Martínez, 2017)

¿Por qué analizarlo?

Prácticamente, para ser conscientes del uso que hacemos de los dispositi-

tivos digitales. Ciertos especialistas proponen una dieta tecnológica. Más allá de la terminología que se use, la iniciativa es conseguir un equilibrio en la conectividad por medio de la auto regulación en los usos: saber en qué momento usar las pantallas y en qué momento, privarse de ellas.

¿Qué se puede hacer?

La auto regulación respecto a las tecnologías, es importante, tanto en los instantes de tiempo libre en la casa, como en las instancias formativas que se viven en el colegio. La iniciativa es explorar, contestar y examinar por qué y para qué se aplican las pantallas en cada caso. La formulación de preguntas permite pensar mejor este vínculo.

Ilustración 2.- ¿Qué se puede hacer para auto regularse?

En la casa:

- ¿Para qué estoy utilizando las tecnologías? ¿Entretenimiento? ¿Información? ¿Comunicación? ¿Aprendizaje?
- ¿Alguna de estas actividades podría realizarse sin usar tecnología? ¿Cuál sería la diferencia?
- ¿Hace cuánto tiempo que estoy navegando en Internet?
- ¿Podría limitar la cantidad de horas por día que uso las pantallas?

En la escuela:

- ¿Para qué quiero utilizar las tecnologías en la clase? ¿Qué objetivos busco lograr con su uso?
- ¿Estos objetivos podrían lograrse sin usar tecnología?
- ¿Cuál es el aporte y valor específico de las tecnologías e Internet, en la clase que quiero desarrollar?
- ¿Las tecnologías son un recurso para enseñar mejor el tema elegido?; entre otras.

Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Curriculum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

Hay ocasiones en que podemos, debemos y necesitamos desconectarnos, apagar los dispositivos y pensar, no con pantallas, sino sobre ellas. La Ciudadanía Digital enseña acerca de las implicancias que genera el uso de Internet en la vida cotidiana.

4.1.2. Privacidad y huellas digitales

¿Qué significa privacidad en Internet?

En las redes sociales, los individuos cuentan sus vidas. Día tras día, la co-

tidianeidad de todos se puede ver de forma rápida por conocidos y desconocidos. Los individuos exponen públicamente su intimidad y no hay nada que la salvaguarde o mantenga en secreto.

La sociedad de hoy valora la auto-exhibición. Gente común, se convierte en “famosa”, contando puntos no trascendentes y, en ocasiones, íntimos de su historia privada. A menudo, la sociedad obtiene a dichos ex anónimos

devenidos en famosos, como celebridades. Durante el siglo XXI, para bastantes, la meta es ver y, más que nada, “ser visto”, mostrarse, exhibirse. La visibilidad es la prueba de vida en Internet. En la web, los individuos sienten la exigencia de estar constantemente conectadas y ubicables. (Sibilia, 2008)

¿Qué es la huella digital?

Una vez que una persona usa Internet, traza una huella digital. La huella digital es la marca que deja un usuario en cada actividad que lleva a cabo en la web: páginas y sitios que visita, clip de videos o fotos que ve, crea y comparte, comentarios que hace, amigos que contacta, búsquedas que hace, publicaciones que lee, canción que escucha, cintas o series que mira. La huella digital es pública. Cualquiera persona la puede ver. (García, 2017)

Ilustración 3.- Posibles complicaciones de la Huella Digital.

- 
- Como la huella es pública, puede ser vista por todos. No hay nada 100% privado en Internet.
 - Ser utilizada por otros de manera descontextualizada y dañar la imagen de la persona. Cualquiera puede recortar una foto o una información privada y aplicarla a una situación que nada tiene que ver con el contexto original en el que ese contenido fue publicado.
 - Lo que se comparte en Internet es difícil de borrar. Por lo tanto, pueden quedar allí para siempre.
 - El libre uso que entidades públicas y privadas pueden hacer de la huella digital; entre otras.

Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Currículum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

¿Qué se puede hacer?

La información es, por consiguiente, uno de los recursos más importantes que la mayor parte de los individuos ofrecen una vez que navegan en Internet. Casi todos los usuarios permanecen dispuestos a ceder sus datos, a

¿Por qué analizarlas?

Prácticamente, porque la mayor parte de los individuos no miden el alcance de la web. No consideran que sus acciones en línea y la información que comparten en Internet, tienen la posibilidad de ser leídas, vistas y usadas por gente o entidades que no conocen, de una forma que no hubieran imaginado ni esperado.

Si las personas no saben cómo se construyen las huellas digitales y de qué manera funcionan, pueden enfrentarse a diversas situaciones de riesgo. (UNICEF, 2020)

Veamos, entonces, cuáles son las posibles complicaciones:

cambio de disponer de servicios digitales “gratuitos”. La Ciudadanía Digital promueve preguntas primordiales que permiten a cada uno examinar su comportamiento en línea:

- ¿Somos conscientes de la información que compartimos en Internet?

- ¿Qué mencionan de nosotros mismos nuestras propias búsquedas en la web?
- ¿Cómo podrían definirnos nuestros propios comentarios en las redes sociales?
- ¿Qué peligros implica el producido de que los textos e imágenes que compartimos en Internet logren permanecer ahí para siempre?

El análisis de nuestras acciones online es fundamental para reflexionar sobre las huellas que dejamos en la web y para evitar compartir contenidos privados en Internet. Estos son también, ejes fundamentales para la Ciudadanía Digital.

4.1.3. Discurso del Odio

¿Qué significa?

El discurso del odio es la promoción de textos, imágenes, audios, entre otros recursos multimedia discriminatorios contra la dignidad de una persona o de un conjunto. Tiene el fin de perjudicar e incitar a actividades destructivas en su contra. Implica humillación, desprecio y desvalorización. Este odio busca excluir, debido a que es una manera de negar la vida del otro. El discurso del odio frecuente fundamentarse en prejuicios de raza, nacionalidad, origen étnico, edad, discapacidad, lengua, creencia, creencias, doctrina, género y orientación sexual, entre otros. Este discurso fortalece el racismo, la xenofobia y la discriminación.

¿Qué pasa con estos discursos en Internet?

El discurso del odio, como toda forma de agresión, no nació con Internet. Es previo a su aparición. No obstante,

aunque la web no formó el discurso del odio, es hoy uno de los más importantes espacios para su difusión. El discurso del odio en Internet puede conducir a crímenes de odio en la vida real. (Cobos, 2019)

¿Qué son los “haters” y “trolls”?

En Internet quien crea o difunde mensajes de odio se llama hater (el/la que odia). Un/a hater se caracteriza por un perfil agresivo y se dedica de forma obsesiva, a atacar a individuos o equipos a los que desprecia por su origen, raza, doctrina, género, cultura o creencia. En Internet además aparecen los “trolls”, personas (o programas) con identidad desconocida que publican mensajes provocadores con la primordial intención de insultar, producir respuestas negativas y confundir a las audiencias. (UNESCO, 2015)

¿Por qué preocupa?

Básicamente por el mal que producen en las víctimas, en la sociedad y en la vida democrática. Las víctimas padecen daños psicológicos profundos. Sienten malestar y miedos, inclusive para salir de su vivienda. Varios de ellos dejan de utilizar Internet y borran sus perfiles en las redes sociales, ya que no se atreven a interactuar con los otros o a generar nuevos contenidos. (UNESCO, 2015)

¿Qué se puede hacer?

Estos discursos se reflejan en manifestaciones de difamación, discriminación, racismo, calumnia, sedición e incitación al odio. Más allá de la sanción legal, deben ser siempre combatidos desde la educación, a través de una formación en Ciudadanía Digital.

Ilustración 4.- Recomendaciones al presenciar discursos de odio en la web



Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Curriculum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

Esta alfabetización propone la construcción de interrogantes que permiten analizar y cuestionar los contenidos de odio que circulan en Internet:

- ¿Tiene este contenido una etiqueta que lo identifique como discurso de odio?
- ¿Está el autor claramente identificado?
- ¿Es posible probar los argumentos o imágenes que se presentan?
- ¿Quién es la víctima de este discurso de odio? ¿Cómo se la caracteriza?

Las respuestas a estas preguntas permiten comprender el significado y el alcance de estos discursos, a cuestionar su legitimidad y a evitar su viralización.

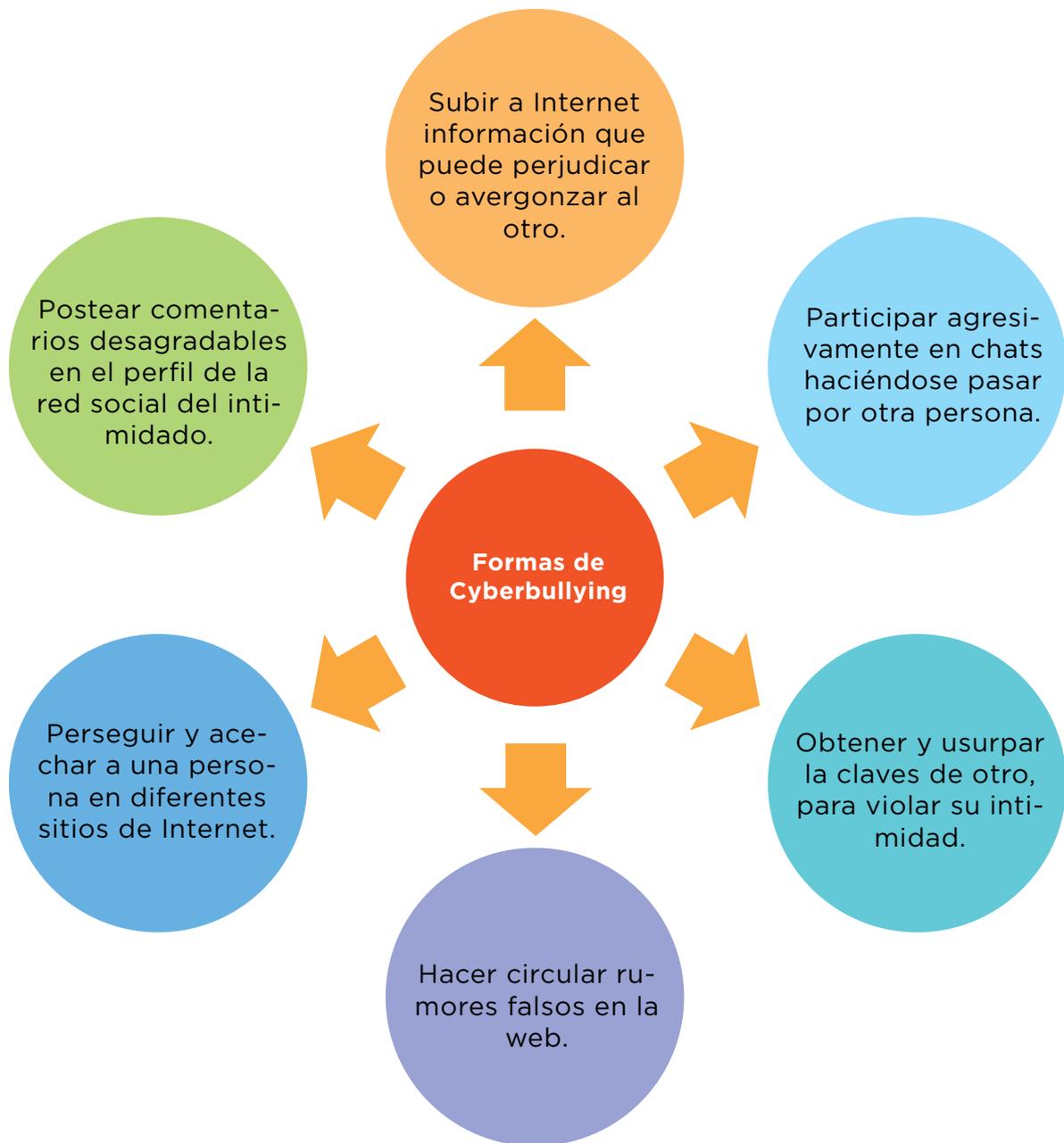
Ilustración 5.- Formas de Cyberbullying

4.1.4. Cyberbullying

¿Qué significa?

El cyberbullying es el acoso que sufre una persona una vez que alguien la intimida en Internet. Hablamos de un acoso psicológico verbal, un insulto o agresión que produce en la víctima un elevado efecto emocional: depresión, quiero de aislarse, desgano, inseguridad e infelicidad. El término surgió para el planeta infantil, aun cuando el hostigamiento ocurre además entre adultos. (UNICEF, 2020)

Aun cuando la más común de las intimidaciones consiste en comentarios ofensivos y agresiones verbales, existen otras formas de cyberbullying que también suelen aparecer en la web:



Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Currículum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

¿Por qué preocupa?

Aun cuando la burla existió siempre, la circulación en la web agravó el problema y constituye hoy un mayor motivo de preocupación. Veamos de qué manera funciona la viralización de este acoso en Internet:

a) Alcanza mayor audiencia.

b) Se esconde en el anonimato.

c) Se extiende más tiempo y va más allá de las fronteras.

d) Se expande con mayor rapidez.

e) Encuentra más canales de difusión.

f) Nunca desaparece.

Ilustración 6.- Acciones frente al Cyberbullying

¿Qué se puede hacer?

- Utilizar el entorno digital como espacio para una comunicación empática y sensible hacia los demás.
- Hablar acerca del cyberbullying y explicarles que aún sumarse como espectadores los hace cómplices.
- Incorporar en la enseñanza escolar a valorar las diferencias.
- No continuar la cadena de insultos o agresiones. La mejor respuesta es no responder.
- Configurar el perfil de la red social para que sólo amigos y familiares puedan verlo.

¿Cómo actuar si un alumno cuenta que está siendo acosado?

- Tranquilizarlo, ya que ha hecho lo correcto en compartir con un adulto lo que le está pasando.
- No minimizar lo que ha ocurrido, ni lo que siente.
- Demostrarle que es querido y valorado, para fortalecer su autoestima.
- No borrar nada, guardar las evidencias para poder denunciar los acosos.
- Ayudarlo a establecer normas de privacidad en su red social.

¿Y si el alumno es acosador?

- Hablar con él para explicarle por qué esta conducta es dañina y por qué debe dejar de realizarla.
- Preguntarle por qué participa en esta práctica.
- Explicarle que la intimidación no es sólo física, sino que también puede ser verbal.
- Buscar contención y asesoramiento psicológico para el acosador.

Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Curriculum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

4.1.5. Grooming

¿Qué significa?

Según la UNESCO (2020)

“El grooming es la acción deliberada de un adulto para acosar sexualmente a un niño, niña o adolescente mediante el uso de Internet.”

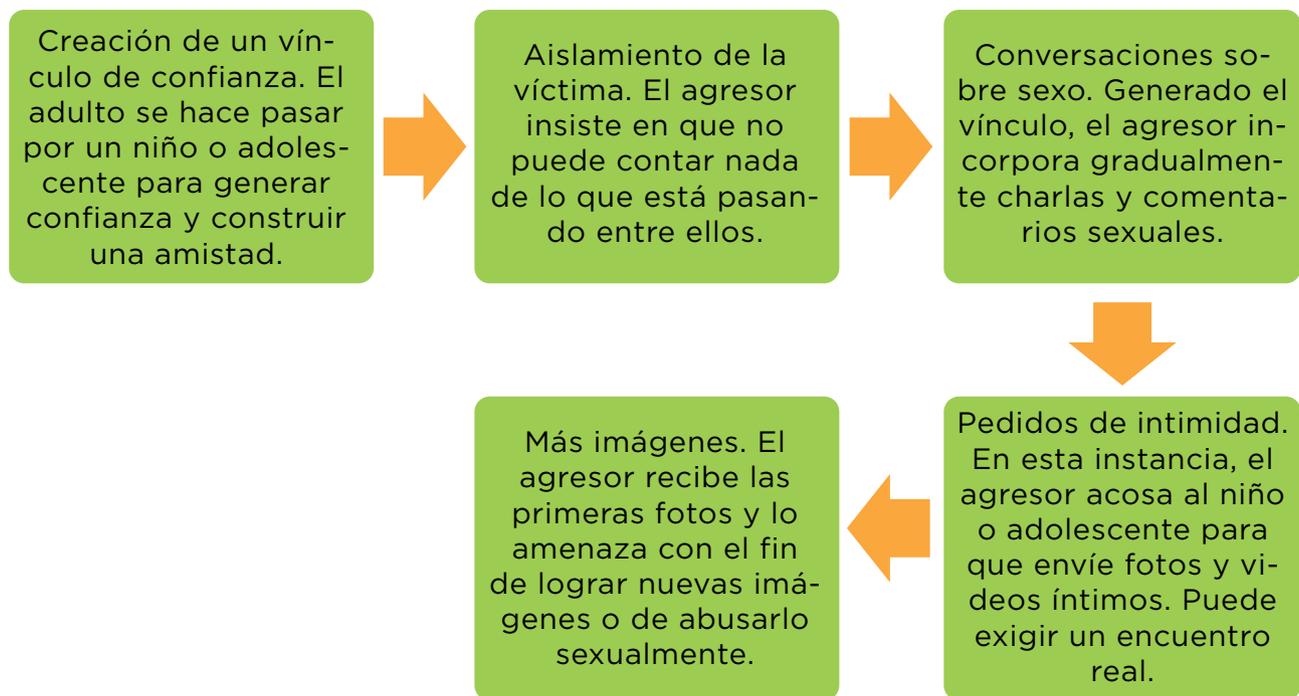
¿Por qué preocupa?

En primera instancia, porque hablamos de un abuso que vulnera la intimidad del niño o adolescente. El acosador desempeña violencia psicológica y física sobre su víctima. Y crea en ella

depresión, aislamiento, inseguridad e infelicidad.

En segundo lugar, el grooming preocupa pues, aun cuando este abuso no nace con Internet, las tecnologías y el ámbito digital han amplificado el problema y lo han transformado en un fundamento más grande de inquietud. La web permitió que el abuso de un adulto a un niño o adolescente circule con más velocidad, sin fronteras de tiempo ni de fronteras y bajo una identidad falsa o anónima. (UNESCO, 2015)

Ilustración 7.- Fases del Grooming



Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Curriculum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

Ilustración 8.- Accionar frente al Grooming

¿Qué se puede hacer?

Enseñar y concientizar a los alumnos.

- A usar de manera protegida Internet
 - A no compartir en la web fotos ni información personales
 - A no comunicarse con personas que no conocen
-
- A no compartir su contraseña y claves de Internet con nadie
 - A entender que nunca se sabe con certeza quién está detrás de la pantalla
 - A no responder a ningún mensaje de desconocidos

Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Currículum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

4.2. Reflexión y Análisis

4.2.1. Noticias falsas y desinformación

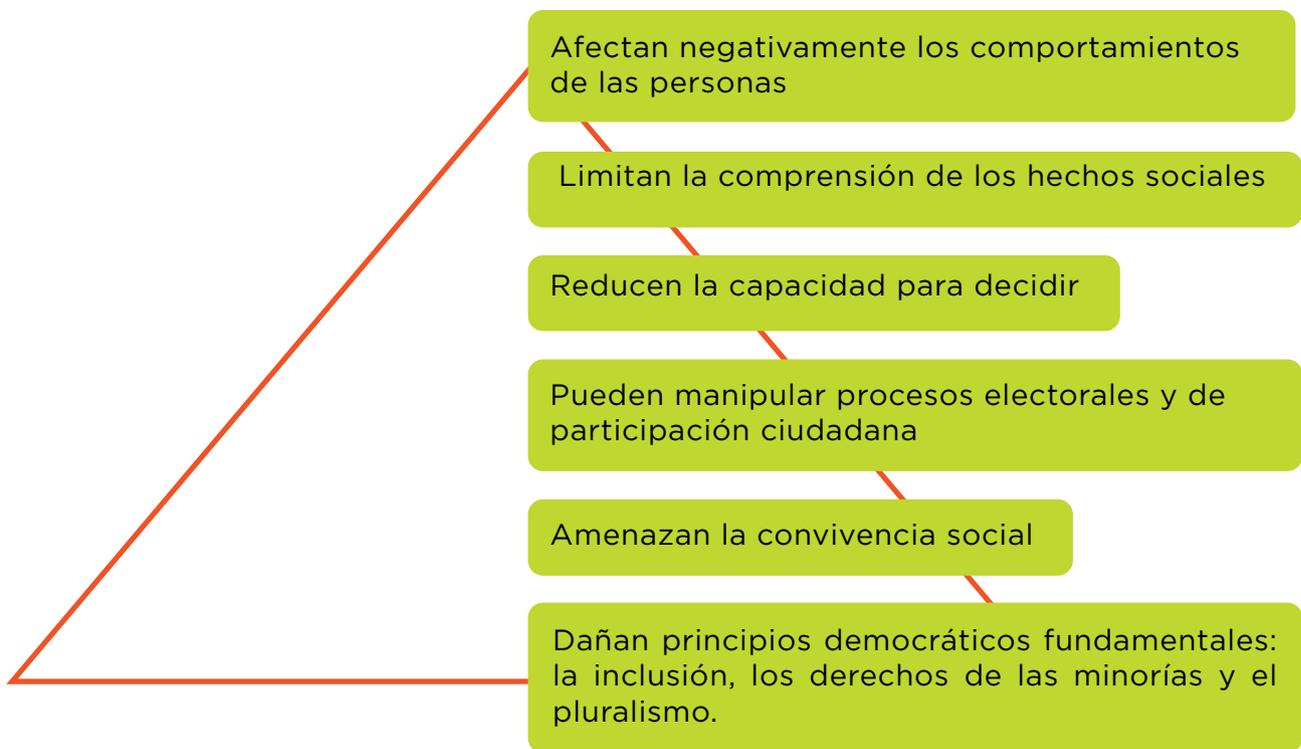
¿Qué son las noticias falsas?

Las noticias falsas son informaciones intencionalmente mentirosas que se lanzan en sitios web erróneos o en redes sociales, para producir daño. A menudo, su aspecto remeda periódicos o sitios de Internet reconocidos, con el propósito de disfrazar y ocultar la falsedad de su origen. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura prefiere llamarlas campañas de desinformación. En el mundo, en todo caso, se las conoce como noticias falsas, o su designación en inglés fake news.

Las noticias falsas tienen la posibilidad de generar daños sociales graves. Han perjudicado procesos electorales, han creado hechos de maltrato y han causado alarmas en la población. (UNICEF, 2020)

¿Por qué preocupan las noticias falsas?

La razón fundamental es que una noticia falsa es la difusión misma de la mentira, bajo el disfraz de una página web informativa falsa, su semejanza con alguna red social, o el parecido a un lugar de noticias conocido. A partir de la máscara del anonimato y la identidad ficticia, se crean informaciones equivocadas con potencial de ser creíbles y compartidas. El peligro es que estas noticias mentirosas tienen la posibilidad de impulsar comportamientos negativos y perjudiciales entre los usuarios. (UNICEF, 2020)



Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Curriculum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

¿Qué se puede hacer?

Durante el siglo XX, estar alfabetizado significaba saber leer y redactar. Hoy, estas competencias no alcanzan para conceptualizar la alfabetización. Una persona alfabetizada requiere saber cómo buscar información, examinar su relevancia, detectar quién la produjo, evaluar su fiabilidad y saber usarla para generar nuevos contenidos y participar socialmente.

Esta alfabetización “que la Unesco llama alfabetización informacional” pertenece a la Ciudadanía Digital. La alfabetización informacional enfatiza el valor de entrar libremente a la información. Y, desde esta entrada, presenta a seleccionarla, localizarla, evaluarla, procesarla, usarla éticamente y producir, desde ello, nuevos contenidos.

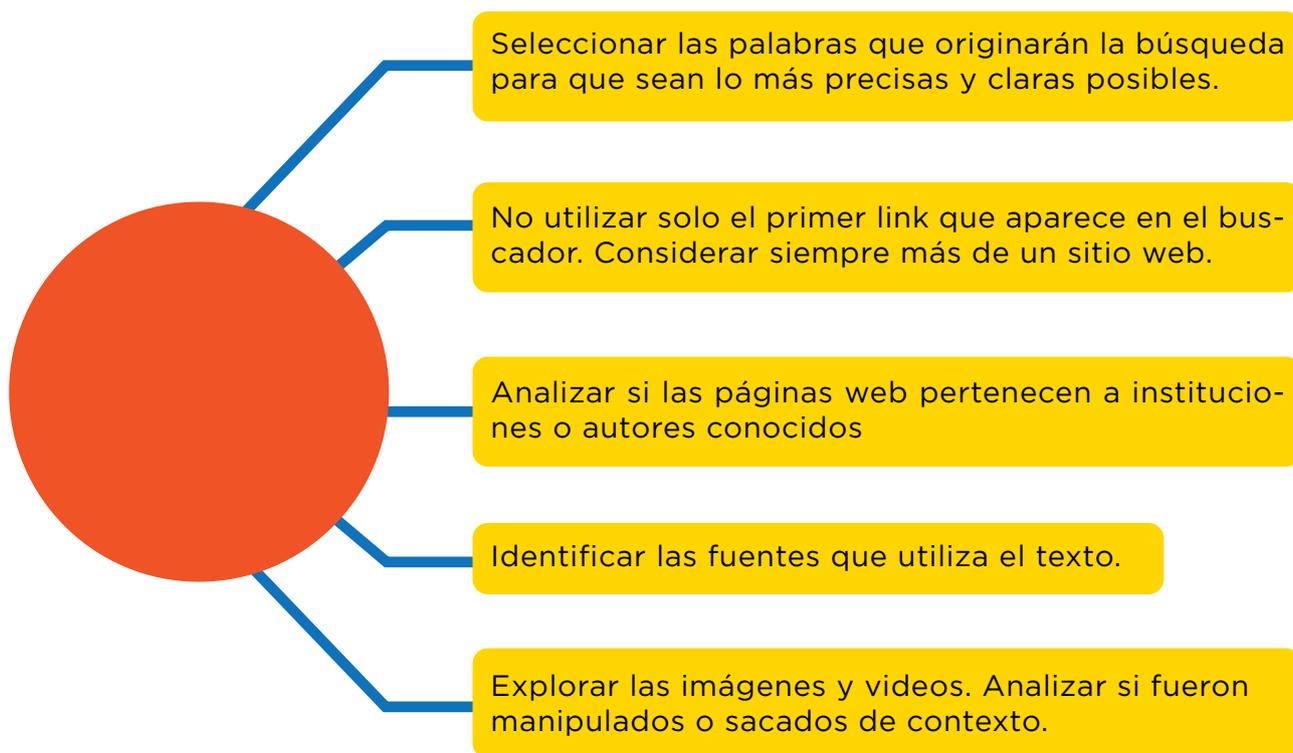
Si las personas “y especialmente los alumnos” aprenden a evaluar la relevancia y confiabilidad de una información “dos conceptos esenciales en esta alfabetización” podrán tomar decisiones fundamentadas. (Onrubia, 2016)

¿Qué preguntar?

La Ciudadanía Digital formula estas preguntas para analizar la confiabilidad (o no) de una noticia:

- ¿De qué fecha es la información? ¿Es actual?
- ¿Está el autor claramente identificado? ¿Cómo se presenta?
- ¿A qué género pertenece el contenido? ¿Noticia? ¿Publicidad? ¿Opinión?
- ¿Qué argumentos presenta? ¿Qué evidencias utiliza?

Ilustración 10.- Recomendaciones para detectar noticias falsas.



Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Currículum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

4.2.2. Identidad, big data y burbujas digitales

¿Qué significa identidad digital?

Cada vez que alguien usa Internet traza una huella digital. Todo ello queda en la web, y va dibujando el perfil del usuario. Cada click deja una huella. Los centenares de huellas que cada individuo deja en Internet, construyen la identidad digital.

Para muchos, la identidad digital es todavía más reveladora que la real, en la medida en que refleja los verdaderos intereses e inquietudes del individuo, lo que realmente desea, lo que la motiva a realizar una búsqueda específica en Internet. (Davidowitz, 2019)

La identidad digital se define por las huellas que cada individuo deja en la web. Esta identidad es pública. Cual-

quier persona la puede ver, explorar y usar.

Las redes sociales y los motores de búsquedas reúnen un caudal fundamental y persistente de datos sobre la conducta y la identidad de los individuos en Internet. Es un flujo constante de datos, ya que alcanza con estar conectados (a través de una PC, una tableta, un celular, un GPS, un reloj inteligente o cualquier otro dispositivo digital) para que generen informaciones sobre los usuarios: qué les fascina, quiénes son, qué desean ser, hacer y tener. (Cobos, 2019)

¿Qué es la big data?

Esta gran proporción de información que dan los usuarios una vez que navegan en la web, obtiene el nombre de big data. Son monumentales volúmenes de datos que poseen el potencial

de ser organizados y procesados para obtener, desde ellos, información. La big data busca examinar la conducta en línea de los usuarios y posibilita ver lo cual los individuos realmente desean, desde sus búsquedas e intereses una vez que se conectan a Internet.

¿Por qué preocupa?

Por el nivel de entendimiento que tiene Internet de los individuos y por los usos que puede hacer desde ello. El costo de la big data no consiste en la acumulación de datos, sino en la forma en que dicha información posibilita conocer mejor a el individuo. La big data (mediante el procesamiento de las huellas que los usuarios dejan on line) consigue entender, influir e inclusive profetizar la conducta de los individuos. (Cobos, 2019)

¿Qué son las burbujas digitales?

La burbuja digital es el universo compuesto por los resultados personalizados que reciben los usuarios una vez que navegan en Internet y que responden exclusivamente a sus intereses. Los individuos reciben entonces solo contenidos que les agradaría ver leer o oír, basados en información de su historial de búsquedas y en sus clicks pasados.

Los usuarios dejan de recibir contenidos no alineados con sus ideales. Empiezan a vivir en burbujas y permanecen conectados solo con quienes consideran como ellos, con semejantes gustos e intereses. (UNICEF, 2020)

¿Por qué preocupan?

Las burbujas digitales preocupan pues impiden el intercambio de ideas entre gente que consideran distinta. Un universo poblado solo con nuestras pro-

pias ideas, es un territorio en el cual no tenemos la posibilidad de aprender de quienes poseen visiones diversas.

Las burbujas excluyen a los que poseen diferentes puntos de vista y agrupan solo a quienes comparten las mismas ideas e inquietudes. Esto produce que los usuarios ignoren contenidos que no se ajustan a sus posiciones. Se los aísla en burbujas que integran solo propuestas que concuerdan con las propias. (Parisier, 2012)

¿Qué se puede hacer?

La utilización de la huella en la web, la big data, el dataísmo y la construcción de burbujas son temas primordiales para la Ciudadanía Digital. La Ciudadanía Digital enseña a examinar los usos que las tecnologías realizan de los datos particulares y a pensar sobre la forma en que construyen burbujas.

La Ciudadanía Digital propone formular las siguientes preguntas:

- ¿Quiénes utilizan las huellas digitales de las personas? y ¿Quién las autoriza?
- ¿De qué modo afectan estos usos a nuestras decisiones? ¿Las condicionan?
- ¿Las empresas y sus algoritmos predicen nuestro comportamiento?
- ¿Por qué recibimos solo información que coincide con nuestros intereses?

Ignorar el manejo del ámbito digital vuelve más vulnerable la utilización que los individuos realizan de Internet. Se incrementa el peligro en las búsquedas y promueve una fiabilidad ciega en la información. Sin Ciudadanía Digital, las personas dejan de pensar en los usos que otros realizan de

sus datos particulares y terminan por creer que el planeta se limita exclusivamente a sus contactos. La Ciudadanía Digital posibilita comprender que no existe nada 100 por ciento privado en la web. Tampoco gratuito, ni neutral.

4.2.3. Representación y estereotipos

La Ciudadanía Digital busca comprender el funcionamiento del universo on line, y analizar de qué manera las tecnologías crean contenidos y representan el mundo.

¿Qué significa representar?

En primera instancia, el término de representación, puede definirse como exponer algo por segunda vez. Mencionamos entonces que lo re presenta. Imaginemos la construcción de una noticia para un portal web informativo. La noticia, entonces, es una representación del acontecimiento. La Ciudadanía Digital enseña a detectar este mecanismo de selección y re presentación, a analizarlo y contextualizarlo.

Un segundo significado que frecuenta asociarse al acto de representar, tiene relación con la representatividad, o sea, una vez que algo representa a alguien, o habla en nombre de un conjunto. Frecuentemente los medios de comunicación asumen nuestra representación.

Una vez que una red social nos da una noticia porque (dice) “sabemos que te interesa”, ¿quiénes son los que saben aquello de mí?; ¿cómo saben que me interesa?; ¿por qué dicha noticia y no otras?; ¿quién les otorgó dicha representatividad para que escojan lo cual desean leer? Dichas preguntas buscan explorar el mecanismo de representación en el ámbito digital. (UNICEF, 2020)

¿Por qué analizarlo?

Prácticamente, porque las tecnologías e Internet construyen significados y ofrecen lecturas de la verdad que influyen sobre la forma en que los individuos elaboran su propia perspectiva de todo el mundo. Examinar el término de representación posibilita entender cuáles son aquellas lecturas, cómo funcionan y de qué forma tienen la posibilidad de incidir sobre las audiencias y usuarios.

Una vez que formulamos una pregunta en Internet y el buscador arroja un listado de enlaces, jerarquiza a las páginas web por medio del orden que da. Habrá un lugar que aparecerá primero en la lista, en lo que otro ocupará el décimo sitio. Esta jerarquía habla de formas de representar la verdad. Este es un caso muestra de cómo funciona el criterio de representación en el ámbito digital.

¿Qué se puede hacer?

La Ciudadanía Digital busca explorar la forma en que se construyen y difunden las representaciones en Internet. Estas son algunas preguntas que formula la Ciudadanía Digital para comprender cómo funciona el mecanismo de representación:

- ¿Qué dice y qué no dice sobre el tema?
- ¿Se mencionan diferentes puntos de vista sobre el tema?, ¿Cuáles fueron excluidos?
- ¿Se consultan fuentes diversas y plurales?
- ¿De qué manera se relaciona el título con el desarrollo de la información?

Estos interrogantes buscan analizar los

criterios de selección y representación que utilizan los medios y las tecnologías en los contenidos que ofrecen.

¿Qué es un estereotipo?

El acto de representar involucra, precisamente, una selección. Elegir significa apreciar ciertos puntos de un asunto, un producido o un conjunto por sobre otros. Una vez que la selección de los valores que se adjudica a un conjunto social es reducida, pobre y rígida, hablamos de estereotipos. Estas propiedades acostumbran encasillar a aquel conjunto en una determinada categoría. La falsedad de un estereotipo es la distorsión que produce al elegir ciertos aspectos como si fueran únicos y representativos del conjunto. (Quin, 1997)

Existen estereotipos de nacionalidades, clases sociales, razas, géneros, ideologías, religiones, ocupaciones, profesiones... Los estereotipos están en la vida cotidiana. Los construye la misma sociedad. Los medios de comunicación y las tecnologías no inventan ni crean estereotipos. Sin embargo, los

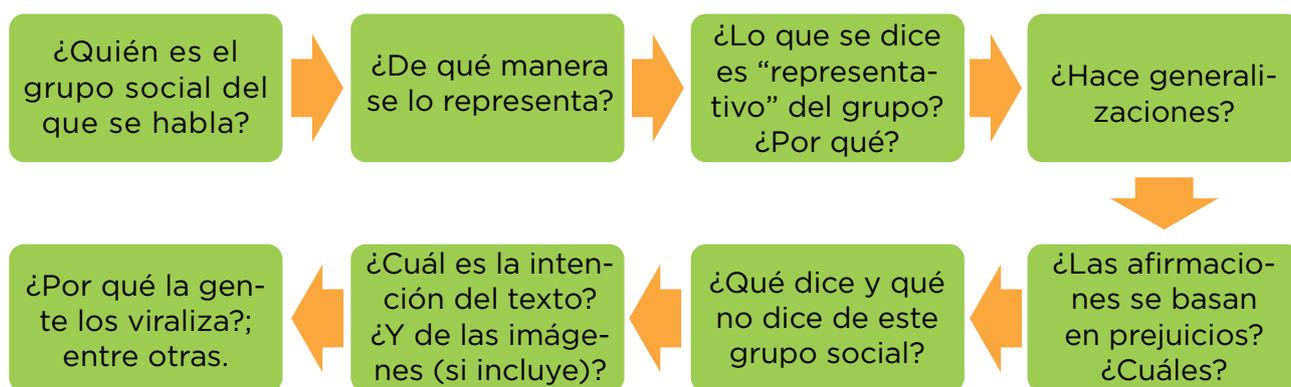
difunden y, con frecuencia, los refuerzan. (Zuluaga, 2015)

¿Qué se puede hacer?

La Ciudadanía Digital busca examinar la forma en que se crean, comparten y difunden los estereotipos en el ámbito digital. Los estereotipos no aparecen con Internet. En efecto, existen desde mucho antes. No obstante, la probabilidad de llegar a todo el planeta sin restricciones de tiempo y espacio, posibilita su simple e instantánea viralización.

La Ciudadanía Digital reflexiona sobre la forma en que transitan los estereotipos en la web. Es fundamental explorar y entender por qué los individuos aceptan dichos contenidos, les creen y los viralizan. Además de pensar en la sociedad que los comparte, se necesita examinar el contenido específico de los estereotipos. Interpretarlos, interrogarlos y revertirlos. La Ciudadanía Digital propone formular interrogantes, cuyas respuestas permitan entender y desafiar estas representaciones:

Ilustración 11.- Interrogantes para desafiar a las representaciones.



Fuente: UNESCO (2020) - Ciudadanía Digital, Currículum para la Formación Docente
Elaboración: MinEduc (2021)

Este análisis, como dijimos, contribuirá a comprender los mecanismos de construcción y propagación de estereotipos. A analizarlos y a desarmarlos.

4.2.4. Inteligencia artificial

¿Qué significa?

La IA (inteligencia artificial) es el diseño de máquinas o sistemas que poseen la función de “aprender y pensar”. El concepto IA (inteligencia artificial) se aplica una vez que una máquina remeda funcionalidades cognitivas propias de los individuos, como por ejemplo percibir, razonar, examinar, anticipar, interactuar, solucionar inconvenientes e inclusive crear. La inteligencia artificial es la función de un sistema para interpretar datos externos, usar dichos datos para poder hacer metas específicas y realizar actividades que maximizan las posibilidades de éxito en alguna tarea. La inteligencia artificial tiene una influencia cada vez más grande sobre la salud, la enseñanza, la comunicación, la cultura, el razonamiento, la información, el transporte, la economía, la estabilidad y la ciencia.

¿Cómo funciona?

Para que la IA (inteligencia artificial) logre realizar labores humanas, requiere poder recolectar, guardar, clasificar y ordenar información. Desde ello, va a poder procesar los datos, solucionar inconvenientes y anticipar actividades futuras.

Un algoritmo es un conjunto metódico de pasos, una secuencia de normas lógicas que tienen la posibilidad de emplearse para hacer cálculos, solucionar inconvenientes y tomar decisiones. Una receta de cocina es una ejemplificación de algoritmo, en el tamaño que sus pasos resuelven un problema (la comida que se desea preparar).

Los algoritmos son utilizados para diversos fines. Uno de los más comunes es para presagiar comportamientos,

como una vez que una plataforma como Netflix indica ver una cierta serie u otra como Spotify propone una música. En esta situación, el algoritmo procesa la información de un cliente en especial y indica (o predice) que cierta serie o vocalista van a ser de su interés. Con la misma lógica, un algoritmo predice que un cliente de un banco pagará o no un crédito, usando los datos e información que encontró (y procesó) sobre él, en Internet. (UNESCO, 2019)

¿Por qué analizar la inteligencia artificial?

Porque la inteligencia artificial toma decisiones con un efecto cada vez más fuerte en la vida de los individuos. Los algoritmos desempeñan un papel importante en la selección de la información y las noticias que los individuos leen, la canción que los individuos escuchan, las películas que miran, y más que nada, las decisiones que toman. Esto plantea retos éticos, en el tamaño en que estas decisiones se automatizan cada vez más. A menudo, la inteligencia artificial es quien decide por los individuos. La Ciudadanía Digital analiza y se pregunta por dichos mecanismos, y por la responsabilidad de los errores y daños que se logren crear, desde aquellas decisiones.

¿Qué se puede hacer?

La Ciudadanía Digital promueve el pensamiento crítico y una “alfabetización algorítmica” que posibilita reflexionar sobre el efecto de la ia (inteligencia artificial) en la información, el razonamiento, la enseñanza, la cultura y la ciencia, para entender cómo incide ello en las elecciones diarias de los ciudadanos.

El desconocimiento puede llevar a creer que los resultados reflejan la verdad, de la misma forma que ocurre con las representaciones, son lecturas que alguien hace de dicha realidad. La Ciudadanía Digital busca examinar estas lecturas para entender cómo funciona la inteligencia artificial y la forma en que los algoritmos que la alimentan valoran ciertos datos por sobre otros. Evaluar los resultados que da la inteligencia artificial previene su naturalización y credibilidad absoluta.

La capacidad para examinar, distinguir, equiparar, contrastar, evaluar y contextualizar la información, las sugerencias, los servicios y las ideas que hemos recibido por medio de algoritmos, es importante cada vez que usamos Internet. Creatividad y Participación

4.3. Creatividad y Participación

4.3.1. Libertad de expresión y Participación social

¿Qué significa libertad de expresión?

La libre expresión es un principio fundamental y universal que asegura la libertad de un individuo o de una comunidad para transmitir e intercambiar opiniones e ideas sin temor a amenazas, represalias, censura o sanciones. (UNESCO, 2019) Según la Declaración Universal de los Derechos Humanos citado por la UNESCO (2020) toda persona tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el de no ser incomodado por sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión.

¿Qué significa participar?

La participación es toda labor que incide de forma positiva sobre la calidad de la vida pública, en una sociedad democrática que defiende los derechos humanos. Es la influencia que ejerce una persona o personas en la sociedad. Hablamos de una actividad política y social visible.

La ciudadanía debe ser percibida como apropiación de la realidad para actuar y participar en ella. Esta participación necesita que el individuo se vea a sí mismo como un integrante activo de la sociedad. La participación implica una identificación con lo público, expresada en ocupaciones diarias, en las que el individuo se compromete constructivamente con una causa que perjudica y preocupa a la sociedad, y participa junto con otros, en la averiguación de soluciones. Participar es actuar para crear transformaciones por el bien común y en custodia de los derechos humanos.

¿Qué habilidades se adquieren?

Cuando participan, las personas (y especialmente los estudiantes) construyen e incorporan competencias fundamentales para la vida en democracia:

- Competencias sociales. Son aquellas que nos permiten actuar con los demás, de manera colaborativa.
- Competencias cívicas. Con su participación, las personas (y en especial los jóvenes) se convierten en actores sociales y se comprometen con la vida pública de la comunidad; descubren la diversidad de opiniones sobre un mismo tema, desarrollan nuevas habilidades expresivas y construyen un mayor empoderamiento ciudadano. (Jenkins, 2007)
- Competencias que fortalecen el pen-

samiento crítico y autónomo. Ello incluye la capacidad para anticipar, inferir, resolver problemas, tomar decisiones, argumentar y comunicar.

4.3.2. Participar en el entorno digital

¿Qué significa?

Internet abrió la oportunidad para que toda la gente logre transformarse en productoras de contenidos, expresarse con su propia voz y compartir vivencias.

Redactar un comentario en una red social, generar una página web, generar un clip de video en Internet, intervenir en un foro o en una campaña en línea sobre temas que preocupan o interesan, es justamente, lo cual se entiende por participar en el ámbito digital.

El primordial uso que realizan los jóvenes y adultos de las redes sociales es comunicativo: robustecer la socialización con amigos y parientes. En los últimos años, no obstante, las redes sociales se convirtieron en un lugar fundamental para la participación ciudadana. Este fenómeno ha ido creciendo en especial entre los alumnos. Las solicitudes juveniles por más grande presupuesto educativo, contra la violencia de género o contra la discriminación, han encontrado en el entorno digital nuevos canales de expresión. (UNICEF, 2020)

¿Por qué se eligen las redes sociales?

En las redes sociales, los individuos experimentan un sentido de audiencia. El hecho de que exista una audiencia real en cualquier sitio, y que ellas mismas sean la audiencia de otros, motiva a pensar en los otros. Las redes sociales ofrecen la posibilidad de conformar parte de un público más

extenso, desarrollar un sentido de los demás y encontrarle un sentido a la participación en la vida pública. Estas novedosas formas de participación son primordiales para la construcción de la ciudadanía durante el siglo XXI.

La Ciudadanía Digital sitúa a los individuos (y en especial a los alumnos) en mejores condiciones para comprender la realidad, para contestar a los dilemas y desafíos de este milenio, para insertarse socialmente, para tomar decisiones y para participar en la sociedad. (Cobos, 2019)

¿Qué competencias se adquieren?

En primera instancia, se profundizan las competencias sociales, pues el ámbito digital posibilita prolongar sin parámetros el intercambio de ideas. Una vez que los individuos usan Internet para generar y compartir contenidos con audiencias que no conocen, aprenden a interactuar con públicos más amplios.

En segundo lugar, se potencia la capacidad reflexiva. El raciocinio crítico se apoya en la capacidad para formular interrogantes, clasificar informaciones, juzgar la fiabilidad de argumentos, sustraer conclusiones y tomar decisiones.

En tercer lugar, una vez que usan las redes para participar, los individuos (y en especial los estudiantes) desarrollan competencias cívicas, que les enseñan cómo interactuar mejor por el bien de la sociedad.

Al final, se profundizan y potencian habilidades expresivas. Una vez que los individuos (y en especial los alumnos) se hacen ver y oír en el planeta on line, hallan novedosas maneras culturales de comunicación, nuevos códigos

gos lingüísticos e innovadoras formas de expresarse. (UNICEF, 2020)

4.3.3. Usos del lenguaje digital

¿Qué significa utilizar el lenguaje digital?

Usar el lenguaje digital significa estar en condiciones de crear contenidos de forma innovadora, para compartir con otros en la web.

En cada producción, los individuos (y en especial los estudiantes) experimentan la creatividad y prueban diferentes idiomas y maneras expresivas. Inventan historias digitales, generan videos para Internet, diseñan blogs o páginas web, y en cada intervención se hacen presentes con su propia voz.

¿De qué manera impacta?

El monumental potencial de Internet consiste en su efecto y alcance infinito. Esta es la gran posibilidad que da la web: llegar a un número ilimitado de individuos. Este costo necesita simultáneamente, que los individuos analicen el efecto que puede producir su mensaje entre audiencias que no conocen. El potencial de Internet es enorme y la responsabilidad de quienes la utilizan, también.

¿Qué tener en cuenta al crear un contenido digital?

- Definir qué se quiere decir y por qué se busca compartir este contenido en la web
- Evaluar qué lenguaje se utilizará para que el contenido se comprenda de la mejor forma
- Seleccionar los códigos y recursos en función de la herramienta y plataforma.

- Reflexionar sobre la circulación de contenidos en Internet y de qué forma pueden afectar a las audiencias.
- Analizar cómo expresarse a fin de que el contenido sea más relevante y significativo para la comunidad.
- Utilizar un lenguaje que respete la sensibilidad de los demás.

4.4. Derechos digitales

4.4.1. Legislación de la niñez y adolescencia en relación con el uso seguro de Internet en Ecuador

Según el Ministerio de Educación (2020) en materia de niñez y adolescencia, la Convención sobre los Derechos del Niño es un instrumento jurídico internacional orientado a proteger específicamente los derechos de la niñez y la adolescencia. Ecuador como Estado Parte se convirtió en garante de las condiciones necesarias para que los niños y sus familias puedan gozar y reivindicar el cumplimiento de sus derechos. El 20 de noviembre de 1989 Ecuador firmó la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) y fue el primer país en América Latina en suscribirla en 1991, lo que significó una ruptura con la anterior forma de ver y actuar con respecto a la niñez y la adolescencia, asumiendo el rol de garante en la promoción y protección de los derechos de niñas, niños y adolescentes de acuerdo a su autonomía progresiva acorde a su edad y competencias. Esta reconoce a los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derecho y al mismo tiempo, reconoce a las familias como sujetos de derechos que requieren protección y asistencia de las instituciones del Estado.

La ratificación de la Convención por parte del Ecuador significa que el país

ha asumido, tanto el postulado de que todos los niños, niñas y adolescentes tienen derechos y deben ser capaces de exigir su cumplimiento, así como la obligación de respetar y proteger esos derechos y generar las condiciones para que la niñez y adolescencia puedan exigir su cumplimiento. (Ministerio de Educación, 2020)

¿Cómo se pueden promover los derechos de niños, niñas y adolescentes a través del acceso y uso del Internet?

Según la UNICEF (2006) presentamos algunos de los derechos expresados en la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) enfocándolos en el acceso y uso de Internet:

- Integrar y capacitar a todos los niños, niñas y adolescentes sobre el acceso y uso de Internet (Art. 2)
- Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a expresar sus opiniones y hacer que su voz se escuche, a través del uso de las herramientas que ofrece el Internet. (Art. 12)
- Derecho a integrarse a comunidades virtuales, respetando los derechos de otros (Art.15)
- Niñas, niños y adolescentes precisan protección ante la exposición de su vida privada y/o violación de su intimidad, por contenidos difundidos a través del Internet (Art. 16)

- Niños, niñas y adolescentes tienen derecho a ser protegidos ante cualquier forma de maltrato, acoso, abuso, cyberbullying, etc. (Art. 19)
- Niñas, niños y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad, la cual considere integrar el uso de Internet y otros dispositivos tecnológicos, como herramientas que promuevan el aprendizaje (Art. 28)
- Derecho a la Protección contra la explotación sexual de niñas, niños y adolescentes, Grooming y ante contenido nocivo difundido en Internet (Art. 34)

Garantizar los derechos de niñas, niños y adolescentes permite que accedan a información, expresen sus opiniones y se relacionen con niños, niñas y adolescentes de otras regiones, haciéndolos participantes activos de los asuntos que ocurren en su comunidad y en el mundo. No obstante, frente a las oportunidades y ejercicios de derechos que ofrece la web, los riesgos que pueden vulnerar los mismos, son visibles.

Para profundizar más de los derechos del niño en la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) enfocándolos en el acceso y uso de Internet, podemos ingresar al siguiente enlace:

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

5. Bibliografía

Acurio, L. (2020). Destrezas con Criterio de desempeño y Ciudadanía Digital. Quito: Ministerio de Educación.

Berridi, R., & Martínez, J. (2017). Estrategias de autorregulación en contextos virtuales de aprendizaje. Mexico: Scielo.

Buckingham, D. (2008). Introducing identity. In Youth identity and digital media, edited by. Cambridge: Mac Arthur Foundation.

Cobos, C. (2019). Acepto las condiciones. Madrid: Fundación Santillana.

Davidowitz, S. (2019). Todo el mundo miente. Capital Swing: Madrid .

García, S. (2017). Alfabetización Digital. Quito: Razón y Palabra.

Harari, Y. N. (2016). Homo deus. España: Penguin Random House Grupo Editorial.

Jenkins, H. (2007). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century. Chicago: Mac Arthur Foundation.

Livingstone, S. (2003). Young people and new media, Sage. Londres.

Ministerio de Educación. (2020). PROMOCIÓN DE DERECHOS EN EL USO SEGURO DE INTERNET, DESDE LAS FAMILIAS. GUIA PARA LOS DOCENTES TUTORES, Quito.

Ministerio de Educación. (03 de 08 de 2021). Agenda Educativa Digital . Obtenido de <https://educacion.gob.ec/agenda-educativa-digital/>

Onrubia, J. (2016). ¿Por qué aprender en red? En Pedagogía red: una educación para tiempos de. Barcelona: Octaedro ICE-UB.

Parisier, E. (2012). El filtro burbuja: cómo la web decide lo que leemos y pensamos. Colombia: Taurus.

Quin, R. (1997). Historias y estereotipos. Madrid: Ediciones de la Torre.

Sibilia, P. (2008). La intimidad como espectáculo. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Sigel, R. (1989). The political involvement of adolescents. Londres: Rutger University Press.

UNESCO. (2015). Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento. Montevideo . Obtenido de <https://uruguayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/inline-files/Estrategia%20de%20Ciudadan%C3%ADa%20Digital%20para%20una%20Sociedad%20de%20la%20Informaci%C3%B3n%20y%20el%20Conocimiento.pdf>

UNESCO. (2019). Preliminary Study on the ethics of Artificial Intelligence. Paris.

UNESCO. (2020). Ciudadanía Digital - Curriculum para la formación Docente. Montevideo: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

UNICEF. (2006). Convención sobre los derechos del niño. Madrid: Nuevo Siglo.

UNICEF. (2020). Guía de sensibilización sobre la convivencia digital. Buenos Aires .

Zuluaga, G. G. (2015). Ciudadanía: aprendizaje de una forma de vida. Cundinamarca: Redalyc.org. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/834/83439194005.pdf>

6. Anexos

6.1. Análisis sobre las Destrezas con Criterio de Desempeño, Indicadores de Evaluación y la Ciudadanía Digital

Según (Acurio, 2020) a partir del análisis que se focaliza en identificar las Destrezas con Criterio de Desempeño (DCD) para el Currículo Nacional Vigente de todas las áreas y Subniveles, respecto al abordaje de contenidos, habilidades o contextos relacionados con la ciudadanía digital, en el presente documento se identifican aquellas DCD que pueden complementarse o fortalecerse con el enfoque de las habilidades priorizadas en torno a la construcción de ciudadanía digital, y concluye con la propuesta de Destrezas con Criterio de Desempeño de todas las áreas y subniveles, fortalecidas con la ciudadanía digital.

A continuación, se muestra la matriz de Destrezas con Criterios de Desempeño a fortalecer con la ciudadanía digital, según objetivos y las propias DCD identificadas en el documento del Currículo nacional vigente. Además, se han seleccionado algunos ejemplos, por asignatura, del subnivel SUPERIOR en los que se priorizará el abordaje desde la ciudadanía digital que se han trabajado de forma interdisciplinar, esto no quiere decir que no se pueda trabajar las DCD de forma disciplinar o según la metodología que el docente utilice.

Los íconos de las diferentes competencias se encontrarán en las DCD y/o en los indicadores de evaluación y no necesariamente estarán en los dos elementos curriculares.

Área de conocimiento	Destrezas con Criterio de Desempeño del Currículo Nacional Vigente que fortalecen la Ciudadanía Digital	Indicadores de evaluación
Lengua y Literatura	LL.4.3.6. Consultar bibliotecas y recursos digitales en la web, con capacidad para analizar la confiabilidad de la fuente. CD	Consulta bibliotecas con capacidad para comparar y valorar textos en función del propósito de lectura, la calidad de la información (claridad, organización, actualización, amplitud, profundidad) recogiendo, comparando y organizando la información consultada en esquemas de diversos tipos. (Ref. I.LL.4.6.1.) CD
Ciencias Naturales	CN.4.1.3. Indagar, con uso del microscopio, de las TIC u otros recursos, y describir las características estructurales y funcionales de las células, y clasificarlas por su grado de complejidad, nutrición, tamaño y forma. CD	I.CN.4.2.1. Determina la complejidad de las células en función de sus características estructurales, funcionales y tipos e identifica las herramientas tecnológicas que contribuyen al conocimiento de la citología. (J.3., I.2.) CD

Ciencias Naturales	CN.4.5.5. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, y analizar las causas de los impactos de las actividades humanas en los hábitats, inferir sus consecuencias y discutir los resultados. CD, CC	I.CN.4.4.2. Argumenta, desde la investigación de diferentes fuentes, la importancia de las áreas protegidas como mecanismo de conservación de la vida silvestre, de investigación y educación, deduciendo el impacto de la actividad humana en los hábitats y ecosistemas. Propone medidas para su protección y conservación. (J.1., J.3., I.1.) CC, CD
	CN.4.2.7. Describir las características de los virus, indagar las formas de transmisión y comunicar las medidas preventivas, por diferentes medios. CC, CD	
	CN.4.4.1. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, sobre el origen del Universo, analizar la teoría del Big Bang y demostrarla en modelos actuales de la cosmología teórica. CD, CM	I.CN.4.12.1. Diferencia entre los componentes del Universo (planetas, satélites, cometas, asteroides y sus constelaciones), de acuerdo a la estructura y origen que presentan, a partir del uso de diversos recursos de información. (J.3.) CD, CC
	CN.4.4.3. Observar, con uso de las TIC y otros recursos, y explicar la apariencia general de los planetas, satélites, cometas y asteroides, y elaborar modelos representativos del Sistema Solar. CD, CM, CC	
	CN.4.4.6. Reconocer, con uso de las TIC y otros recursos, los diferentes tipos de radiaciones del espectro electromagnético y comprobar experimentalmente, a partir de la luz blanca, la mecánica de formación del arcoíris. CD	
	CN.4.4.11. Indagar, con uso de las TIC y otros recursos, y explicar los factores que afectan a las corrientes marinas, como la de Humboldt y El Niño, y evaluar los impactos en el clima, la vida marina y la industria pesquera. CD, CC	I.CN.4.13.1. Determina, desde la observación de modelos e información de diversas fuentes, la interacción de los ciclos biogeoquímicos en un ecosistema y deduce los impactos que producirían las actividades humanas en estos espacios. (J.3., I.4.) CM, CD
Ciencias Sociales - Estudios Sociales	CS.4.1.29. Destacar la contribución de los progresos científicos de los siglos XVII y XVIII a los cambios sociales y económicos. CM CD	I.CS.4.2.2. Examina las motivaciones de los europeos para buscar nuevas rutas marítimas, su llegada a la India y el “descubrimiento” de América, los mecanismos de gobierno y extracción de riquezas del Imperio colonial español en América, y su relación con las transformaciones en los siglos XVI y XVII de la América española, las innovaciones y progresos científicos y tecnológicos de los siglos posteriores, estableciendo semejanzas y diferencias de esta colonización con el portugués y anglosajón. (I.2.) CM CC CD

Ciencias Sociales - Estudios Sociales	CS.4.2.24. Relacionar las opciones de ocio y recreación de los ecuatorianos como ocasiones para estimular vínculos que posibiliten construcción de la identidad nacional. CD	I.CS.4.8.2. Relaciona el bienestar del ser humano con las actividades recreativas, opciones de ocio y el deporte. (J.1., S.1., S.3.) CD
	CS.4.3.6. Determinar el papel político y social de los medios de comunicación en el Ecuador, y la forma en que cumplen su misión. CC CD CS	I.CS.4.10.1. Explica la interculturalidad desde el análisis de las diferentes manifestaciones culturales del Ecuador (nacional y popular), sus raíces históricas u origen, localización, rasgos más destacados, y las acciones concretas para practicarla en espacios cercanos, y reconoce sus diferencias con la “cultura de masas”. (J.1., S.2.) CC CD CS I.CS.4.10.2. Discute la relación entre democracia y libertad de expresión, medios de comunicación, valores democráticos (libertad, equidad y solidaridad) y gobierno del pueblo, reconociendo el papel de la Constitución como garante de los derechos ciudadanos y la lucha por los derechos humanos. (J.1., J.2., J.3.) CC CD
Educación Cultural y Artística	ECA.4.1.5. Elaborar una línea de tiempo con las piezas musicales más significativas en cada una de las etapas vitales del individuo, y compararla con la de otros compañeros y compañeras, para encontrar similitudes y diferencias. CD	Organiza cronológicamente piezas musicales, elaborando líneas del tiempo. (I.3., S.3.) Ref: I.ECA.4.1.3. CD Selecciona las fuentes de información para obtener datos previos y posteriores a una visita cultural. (I.2., S.3.) Ref: I.ECA.4.1.2. CD
	ECA.4.2.10. Conocer las fuentes que informan sobre el patrimonio histórico y la producción artística actual, y recopilar información previa a una visita cultural en grupo: normas que rigen en los espacios culturales, contenidos de los mismos, programaciones, itinerarios posibles, etc. CD	
	ECA.4.1.15. Elaborar y exponer presentaciones relacionadas con obras, creadores y manifestaciones artísticas contemporáneas (pintura, música, arquitectura, escultura, ilustración, novela gráfica, fotografía, instalaciones, artesanías, tecnología), en las que se atiende a la coherencia y a la adecuada organización de la información. CD ECA.4.3.1. Indagar sobre lo que las diversas culturas y sociedades han considerado, a lo largo del tiempo, como ideal de la figura humana, y documentar los hallazgos en un texto escrito, con soporte de imágenes, o en un documento audiovisual. CC CD	Utiliza técnicas de búsqueda y organización de la información, métodos sencillos de investigación, técnicas de entrevista para adquirir datos relevantes de formas de expresión artística y cultural. (I.1., I.4.) Ref: I.ECA.4.2.1. CD Demuestra la comprensión de datos sobre manifestaciones artísticas y culturales obtenidos en procesos de observación y búsqueda de información organizándolos y empleándolos en la elaboración de presentaciones. (I.2., S.3.) Ref: I.ECA.4.2.2. CC CD

Educación Cultural y Artística	ECA.4.3.2. Utilizar fuentes impresas y digitales para la búsqueda de información sobre mujeres artistas cuyas obras no han recibido la consideración que merecen (Artemisa Gentileschi, Camile Claudel, Luisa Roldán, Clara Schumann, Lili Boulanger y mujeres artistas contemporáneas). CD	
	ECA.4.1.8. Desarrollar un portafolio digital que contenga muestras de la producción artística propia y comentarios críticos sobre los productos incluidos. CD CS	Organiza documentos gráficos, visuales o audiovisuales que reflejen los gustos y preferencias personales, y muestras de las propias creaciones para elaborar diarios y portafolios personales. (J.4., I.4.) Ref I.ECA.4.4.2. CD CS
Matemática	M.4.1.3. Operar en Z (adición, sustracción, multiplicación) de forma numérica, aplicando el orden de operación. CD	
	M.4.1.10. Resolver ecuaciones de primer grado con una incógnita en Z en la solución de problemas. CM, CD	
	M.4.1.15. Establecer relaciones de orden en un conjunto de números racionales utilizando la recta numérica y la simbología matemática ($=, \geq$). CM – CD	
	M.4.1.30. Establecer relaciones de orden en un conjunto de números reales utilizando la recta numérica y la simbología matemática ($=, <, \geq$). CM – CD	
	M.4.1.39. Representar un intervalo en R de manera algebraica y gráfica, y reconocer el intervalo como la solución de una inecuación de primer grado con una incógnita en R . CD – CC	
	M.4.1.46. Elaborar modelos matemáticos sencillos como funciones en la solución de problemas. CM, CD	
	M.4.2.5. Definir e identificar figuras geométricas semejantes, de acuerdo a las medidas de los ángulos y a la relación entre las medidas de los lados, determinando el factor de escala entre las figuras (teorema de Thales). CD	
	M.4.2.8. Clasificar y construir triángulos, utilizando regla y compás, bajo condiciones de ciertas medidas de lados y/o ángulos. CM, CD	
	M.4.2.16. Definir e identificar las relaciones trigonométricas en el triángulo rectángulo (seno, coseno, tangente) para resolver numéricamente triángulos rectángulos. CM, CD	

Matemática	M.4.3.1. Organizar datos procesados en tablas de frecuencias para definir la función asociada, y representarlos gráficamente con ayuda de las TIC. CD	Interpreta datos agrupados y no agrupados en tablas de distribución de frecuencias con el uso de la tecnología; interpreta funciones y juzga la validez de procedimientos, la coherencia y la honestidad de los resultados obtenidos. (Ref.I.M.4.7.1.). CD
Educación Física		I.EF.4.1.2. Participa en diferentes juegos identificando situaciones de riesgo y llevando a cabo las acciones individuales y colectivas necesarias, durante la construcción del material y acondicionamiento del espacio antes y durante su participación en diferentes juegos CM, CD
	EF.4.3.7. Elaborar, comunicar, reproducir e interpretar mensajes en contextos escénicos, que vinculen la creación de prácticas corporales expresivo-comunicativas (danzas, teatralizaciones, circos, coreografías, kermes, celebración) con saberes de otras áreas, para ser presentados ante un público. CC, CD	I.EF.4.5.1. Construye espacios escénicos individuales y colectivos en los que pueda vincular saberes de otras áreas, utilizando diferentes recursos expresivos (percepciones, sensaciones, estados de ánimo, música, vestuarios, entre otras), reconociendo los beneficios y las posibilidades que ofrecen la realización de improvisaciones, ensayos, coreografías y composiciones. CC, CD
Lengua Extranjera - Inglés	<p>EFL 4.3.9. Demonstrate an ability to interact and engage with a wide range of ICT and classroom resources in order to strengthen literacy skills and strategies. CD</p> <p>EFL 4.3.10. Select from and evaluate a range of both physical and digital texts and materials in order to promote acquisition and develop an appreciation of the language. CD</p> <p>EFL 4.3.10. Select from and evaluate a range of both physical and digital texts and materials in order to promote acquisition and develop an appreciation of the language. CD</p>	I.EFL.4.14.1. Learners can interact and engage with a wide range of ICT and classroom resources and texts by selecting and evaluating them in order to strengthen literacy skills and promote acquisition. (I.2, I.4, S.3, J.2, J.3) CD
	EFL 4.4.1. Convey information and ideas through simple transactional or expository texts on familiar subjects using ICT tools and conventions and features of English appropriate to audience and purpose. CC, CD	I.EFL.4.15.1. Learners can convey information and ideas and describe feelings and opinions in simple transactional or expository texts on familiar subjects in order to influence an audience, while recognizing that different texts have different features and showing the ability to use these features appropriately in one's own writing. (I.3, I.4, S.3, J.2) CC, CD

	EFL 4.4.2. Make and use a simple print or digital learning resource to compare and contrast information in order to demonstrate understanding and command of a topic. CC, CD	Learners can use and make simple learning resources, both online and in print, in order to compare and contrast information. REF. (I.EFL.4.16.1.) (I.1, I.3, I.4, J.2, J.4) CC, CD
Lengua Extranjera - Inglés	EFL 4.5.6. Create an effective voice using a variety of ICT tools, writing styles and typical features of a genre to create stories, poems, sketches, songs and plays, including those that reflect traditional and popular Ecuadorian cultures. CC, CD	I.EFL.4.20.1. Learners can create short, original literary texts in different genres, including those that reflect Ecuadorian cultures, using a range of digital tools, writing styles, appropriate vocabulary and other literary concepts. (I.1, I.3)} CC, CD

6.2. Ejemplo de aplicación de Ciudadanía Digital del Subnivel Superior de EGB.

Estas actividades se pueden desarrollar con las destrezas con criterio de desempeño antes mencionadas o agregar las destrezas que crea conveniente acorde a la actividad a desarrollar.

FICHA PEDAGÓGICA DE CIUDADANÍA DIGITAL DEL SUBNIVEL SUPERIOR	
Estas actividades se las trabaja de forma interdisciplinaria, por lo que se incluye destrezas adicionales que la complementan.	
Nombre del Proyecto:	Navegar seguro en la web comunicándonos por diaporamas
Objetivo de aprendizaje:	Las y los estudiantes comprenderán la importancia del uso responsable del internet, así como la utilización segura de redes sociales y la correcta socialización de datos personales, ya que esta es una información imprescindible para tomar decisiones asertivas y responsables, comunicando a través de medios innovadores, creativos y estrictos
Objetivos específicos:	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender que la legislación de la niñez y adolescencia también tienen relación con el uso seguro de internet en Ecuador. • Determinar las amenazas en la web contra niños, niñas y adolescentes, para tomar medidas de prevención y usar responsablemente el internet. • Crear diaporamas que brinden información sobre navegación segura en la web.
Destrezas	Indicadores
<p>M.4.3.1. Organizar datos procesados en tablas de frecuencias para definir la función asociada, y representarlos gráficamente con ayuda de las TIC.</p> <p>M.4.3.2. Organizar datos no agrupados (máximo 20) y datos agrupados (máximo 50) en tablas de distribución de frecuencias: absoluta, relativa, relativa acumulada y acumulada, para analizar el significado de los datos.</p> <p>M.4.3.3. Representar de manera gráfica, con el uso de la tecnología, las frecuencias: histograma o gráfico con barras (polígono de frecuencias), gráfico de frecuencias acumuladas (ojiva), diagrama circular, en función de analizar datos</p>	<p>I.M.4.7.1. Interpreta datos agrupados y no agrupados en tablas de distribución de frecuencias y gráficas estadísticas (histogramas, polígono de frecuencias, ojiva y/o diagramas circulares), con el uso de la tecnología; interpreta funciones y juzga la validez de procedimientos, la coherencia y la honestidad de los resultados obtenidos</p> <p>I.ECA.4.6.1. Busca, analiza y selecciona información relacionada con el arte y la cultura para construir conocimiento y utilizarla en investigaciones y en la elaboración de diaporamas, pequeñas producciones audiovisuales, presentaciones multimedia, etc.</p>

ECA.4.1.11. Utilizar aplicaciones informáticas sencillas para la creación de diaporamas con secuencias de imágenes de la propia historia o relacionadas con un tema específico.

LL.4.3.1. Comparar, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrastar sus fuentes.

LL.4.4.10. Manejar las normas de citación e identificación de fuentes más utilizadas.

CS.4.2.30. Discutir el papel que cumplen los jóvenes en la vida nacional e internacional a través de ejemplos de diversos países.

CS.4.2.38. Reconocer la influencia que han tenido en el Ecuador los conflictos mundiales recientes y el papel que ha tenido en ellos nuestro país.

CS.4.3.6. Determinar el papel político y social de los medios de comunicación en el Ecuador, y la forma en que cumplen su misión.

CS.4.3.7. Promover el respeto a la libre expresión mediante prácticas cotidianas, en la perspectiva de construir consensos y acuerdos colectivos.

CS.4.3.10. Reconocer la vinculación de los ciudadanos con el país a través del Estado y el ejercicio de la ciudadanía.

CS.4.3.12. Identificar los derechos fundamentales estipulados en el Código de la Niñez y la Adolescencia y reflexionar sobre

I.LL.4.7.1. Maneja las normas de citación e identificación de fuentes más comunes.

I.LL.4.5.1. Compara bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrasta sus fuentes

I.CS.4.11.2. Analiza los mecanismos que tiene el Estado, la fuerza pública y los ciudadanos para el cumplimiento de su papel como garantes y veedores de los derechos humanos, en un contexto de interculturalidad, unidad nacional y globalización

Indicaciones:

A través de este proyecto comprenderás la importancia del uso responsable del internet mediante la comprensión y producción de textos literarios y no literarios, la práctica de actividades físicas y resolución de problemas matemáticos. Puedes utilizar los recursos que tengas disponibles en tu hogar, si son reutilizables mucho mejor, tales como: cartulinas, tijeras, goma, marcadores, pinturas, revistas usadas, hojas de cuadernos.

TEMA: Conozco, crezco y aprendo seguro en el mundo virtual

Actividad 1:

Legislación de la niñez y adolescencia en relación con el uso seguro de Internet en Ecuador

Descripción:

Lee el siguiente texto:

¿Cómo puedo saber si la información que consulto es válida y confiable?

En la actualidad existen diversidad de fuentes de donde podemos extraer información para realizar nuestros trabajos de investigación, por ejemplo, revistas, periódicos, documentos y otros textos escritos, videos e internet, donde encontrarás una cantidad de información casi infinita. Al abrir estas páginas podrías encontrarte con contenido violento, sexual, de estafa económica, entre otras. Además, no toda la información disponible en internet es confiable por eso es necesario analizar la calidad de la fuente haciéndote las siguientes preguntas al momento de buscar información:

- ¿El sitio web pertenece a alguna entidad gubernamental, una organización comercial, una institución educativa, una entidad sin ánimo de lucro, o a un autor particular?
- ¿Cuál es el propósito del sitio web? (Informar, vender, persuadir, etc.)
- ¿A qué tipo de audiencia se dirige?
- ¿A qué país pertenece el sitio web?
- ¿Qué tipo de publicidad tiene?
- ¿El sitio web se actualiza constantemente? (Verificar las fechas de actualización, si los enlaces están vigentes, y si los contenidos son actuales).
- ¿Quién es el o la autor/a?
- ¿En qué tipo de publicación se presentan los contenidos? (artículo, blog, libro, noticia, entrevista, ensayo).
- ¿Los contenidos se presentan de manera clara, sin errores tipográficos o de redacción?
- ¿Las gráficas, tablas o datos están claramente rotuladas y son fáciles de leer?
- ¿Ofrece recursos y enlaces adicionales pertinentes para el tema?

Realiza las actividades con base a la información anterior

1. **Comenta** con tus compañeras y compañeros, ¿qué consideras que es lo más importante al momento de hacer búsquedas en internet? ¿Qué debe hacer al encontrar un contenido inapropiado en internet?

2. **Analiza** la confiabilidad de las siguientes páginas web sobre el tema **Legislación de la niñez y adolescencia en relación con el uso seguro de Internet en Ecuador**

- Informe de cumplimiento de los derechos de niñas, niños y adolescentes en el Ecuador, análisis en https://issuu.com/cnna_ecuador/docs/cumplimiento_derechos_nna_ecuador20
- Rincón del vago <https://html.rincondelvago.com/seguridad-en-internet.html>
- Situación de la niñez y adolescencia en Ecuador

<https://odna.org.ec/wpcontent/uploads/2019/02/Situacio%CC%81n-de-la-nin%C%83ez-yadolescencia-en-Ecuador2019.pdf>

Esta actividad la puedes realizar en grupo o de manera individual dependiendo de tu disponibilidad o acceso al internet.

Los medios de comunicación nos brindan diferentes alternativas para poder elaborar herramientas comunicativas, entre ellas vamos a trabajar con el diaporama.

Lee la definición del diaporama:

El diaporama es un tipo de documento audiovisual basado en imágenes fotográficas positivas y fijas, que se integran con lo auditivo para producir una nueva realidad. El empleo de dicho término y el invento de la técnica se atribuyen al fotógrafo francés Robert Thuillier, en 1951, hecho que coincide cronológica y espacialmente con el inicio del estudio teórico del lenguaje y la comunicación audiovisual. Esto, en parte, explicaría cómo la palabra francesa diaporama se ha acabado imponiendo a su equivalente sajón (slideshow) o castellano (proyección de diapositivas). Fuente: (AJÚS, 2014).

Observa el ejemplo de diaporama en el siguiente enlace: <https://youtu.be/YyJ-2qamLCuY>

Si no tienes acceso al internet puedes ver a continuación un modelo de como quedaría tu diaporama.



<https://slideplayer.es/slide/3396504/>

- Mediante el diaporama puedes organizar las imágenes o fotografías, gráficos, frases cortas y títulos que desees incluir y proyectar.

Actividad 2:

Reconozco mis derechos y obligaciones

Lee el siguiente texto informativo.

¿Has escuchado hablar del Código de la Niñez y la Adolescencia? ¿Conoces tus derechos y responsabilidades? El Código de la Niñez y la Adolescencia es un conjunto de normas jurídicas que regula el ejercicio y la protección de los derechos y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes. El artículo 1 menciona su finalidad: Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad”

Por otra parte, en el artículo 27 se plantea que “los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel de salud física, mental, psicológica y sexual”. Realiza con base en el texto anterior el siguiente ejercicio de reflexión:

Pensaba - Pero ahora Pienso

Pensaba...

Pero ahora Pienso...

El Estado Ecuatoriano, consciente de los casos de violencia y vulnerabilidad por acceso a internet, a veces causada por la ausencia de control y vigilancia, y considerando que garantizar los derechos de la niñez y adolescencia es al tiempo un mandato ético y una condición esencial para el desarrollo económico, político y social de los pueblos, propone la construcción e implementación de la política pública por una internet segura para niñas, niños y adolescentes.

La Política Pública es la expresión del compromiso del Estado ecuatoriano para proteger a las niñas, niños y adolescentes, y erradicar las distintas formas de violación de sus derechos en internet; además de acoger las principales recomendaciones y observaciones del Informe del Comité de los Derechos del Niño de Naciones Unidas (2017) y otros instrumentos internacionales.

El mayor porcentaje de uso de internet se encuentra en edades comprendidas entre los 16 y los 44 años, ya que entre cuatro y cinco de cada seis personas (dependiendo del grupo de edad), lo utilizan. En las edades donde menos se utiliza es entre mayores de 65 años

Tabla 11: Porcentaje de personas que utilizan internet en Ecuador, desagregado por grupos de edad. 2008-2019.

Periodo	Nacional	5 a 15 años	16 a 24 años	25 a 34 años	35 a 44 años	45 a 54 años	55 a 64 años	65 años y más
DIC - 08	25,75	22,92	51,59	32,88	20,46	15,79	10,09	2,85
DIC - 09	24,59	24,04	48,30	30,80	19,21	14,86	11,21	1,60
DIC - 10	29,03	32,96	54,78	36,48	21,22	16,36	13,07	3,08
DIC - 11	31,37	38,05	59,36	39,59	24,50	17,89	11,30	2,01
DIC - 12	35,14	43,02	64,93	46,16	28,50	20,99	14,22	3,69
DIC - 13	40,29	49,68	66,78	45,59	33,38	25,13	17,53	4,40
DIC - 14	45,59	52,95	74,40	53,83	38,30	28,15	16,33	4,83
DIC - 15	48,94	56,08	74,85	58,29	45,78	31,46	19,31	5,45
DIC - 16	54,06	60,90	80,48	64,65	52,27	36,39	24,45	7,09
DIC - 17	57,27	60,20	83,26	71,95	58,51	43,15	26,69	7,59
DIC - 18	55,89	49,54	81,19	76,73	67,33	53,05	36,13	14,26
DIC - 19	59,18	49,45	84,28	81,38	71,44	58,59	42,25	17,54

Fuente: Encuesta Nacional Multipropósito de Hogares, diciembre 2018 y 2019. Elaboración: CNIH, 2020.
Nota: Las cifras anteriores al 2018 son fuente: Encuesta Nacional de Empleo, Desempleo y Subempleo (ENEMDU)

A la luz de estos datos, 7 de cada 10 personas en el Ecuador tienen un teléfono celular activado. En el caso de las y los adolescentes, la mitad de ellos, 1 de cada 2, lo tiene. Adicionalmente, de aquellos adolescentes que cuentan con un teléfono, 9 de cada 10 lo utiliza para acceder a redes sociales, por lo tanto, se hace imprescindible la construcción e implementación de la política pública por una internet segura para niñas, niños y adolescentes.

Tomado de: Política pública por una internet segura para niños, niñas y adolescentes

Reflexiona y argumenta en un párrafo ¿Es necesaria una política pública por una internet segura para niñas, niños y adolescentes?

Traslada los datos de la tabla anterior a una tabla de frecuencias, puedes ayudarte de tu texto de Matemática de 8vo grado las páginas 114 y 115. Resuelve los ejercicios de la página 116 para adjuntarlo a tu portafolio.

Actividad 3: Amenazas en la web contra niños, niñas y adolescentes

Lee y analiza

El mundo virtual es una puerta abierta a una realidad con abundantes oportunidades, sin embargo, en este entorno también una o uno se expone a numerosos riesgos, por eso es necesario conocer ciertas definiciones de amenazas o acoso que se presentan fuera y dentro de la internet.

Riesgo Offline Es el acoso que ocurre fuera de las nuevas tecnologías, en que las agresiones son principalmente de tipo emocional y tiene como característica clave la impunidad.

Riesgo online Es el acoso o intimidación por medio de las tecnologías digitales. Puede ocurrir en las redes sociales, las plataformas de mensajería, las plataformas de juegos y los teléfonos móviles. Es un comportamiento que se repite y que busca atemorizar, enfadar o humillar a otras personas.

Acoso/ bullying Es un tipo especial de agresión que se caracteriza por la intencionalidad en el daño y la frecuencia y repetición en el tiempo. El fin de este comportamiento es someter y atemorizar al niño, niña o adolescente objeto de acoso.

Cyberbullying / Ciberacoso Es una forma de acoso y agresión que se produce entre pares, teniendo como medio internet, celular u otra tecnología, con la intención de propagar mensajes o imágenes crueles. La reproducción rápida de mensajes y su permanencia en el tiempo en la web resultan una pesadilla para la víctima.

Grooming Son estrategias que realiza un adulto para ganarse la confianza de un niño, niña y adolescente, a través de internet, con el propósito de abusarlo o explotarlo sexualmente.

Sexting Se ha definido como la “autoproducción de imágenes sexuales” (ECPAT, 2016). El sexteo es el intercambio de imágenes o videos, con contenido sexual (desnudos o casi desnudos sexualmente sugerentes), a través de teléfonos y/o internet (mensajes, correos electrónicos, redes sociales). También puede considerarse una forma de acoso sexual, en la que una niña, niño o adolescente puede ser presionado a enviar una foto a su novio/a o compañero/a, quien después la distribuye sin su consentimiento.

A continuación, podemos ver como crecen los datos de delitos o amenazas en el Ecuador

La ciudadanía se volcó al uso de internet ante el confinamiento debido a la pandemia del COVID-19. Con ello aumentó la posibilidad de las estafas digitales.

Los delitos informáticos van en aumento en Ecuador, según las denuncias presentadas en la Fiscalía, desde antes de la pandemia del COVID-19. En el 2017 se registraron 8421 casos; subieron a 9571 y 10 279 en 2018 y 2019. La tendencia se mantiene.

Los más frecuentes son las estafas digitales con modalidades distintas como la suplantación de la identidad y la apropiación fraudulenta de información personal a través de medios electrónicos.

La primera implica la creación de perfiles falsos de las personas que están en las redes sociales con el fin de pedir dinero a sus contactos. La segunda es comprar o hacer transferencias económicas sin la autorización del titular de la tarjeta o de la cuenta.

Los ciberdelincuentes están al acecho de los rastros que se dejan al usar aplicaciones móviles, correos, perfiles y chats de redes sociales, al hacer los pagos vir-

tuales o transferencias electrónicas. Todo es sujeto a ser hackeado para dar mal uso a los datos

NÚMERO DE DENUNCIAS SOBRE DELITOS INFORMÁTICOS EN ECUADOR

Tipos de delitos	2014*	2015	2016	2017	2018	2019	2020**
Suplantación de identidad	1355	3920	4152	3676	4180	4607	2162
Falsificación y uso de documento falso	1048	2594	3117	3183	3292	3231	1448
Apropiación fraudulenta por medios electrónicos	507	1280	1045	960	1451	1746	1033
Acceso no consentido a un sistema informático, telemático o de telecomunicaciones	54	141	145	218	236	246	175
Contacto con finalidad sexual con menores de dieciocho años por medios electrónicos	21	80	108	159	202	166	85
Ataque a la integridad de sistemas informáticos	49	77	76	86	87	113	51
Intercepción legal de datos	38	55	82	63	41	87	45
Transferencia electrónica de activo patrimonial	17	59	47	54	38	49	31
Revelación legal de base de datos	29	24	24	22	44	34	18
Total	3118	8230	8796	8421	9571	10279	5048

*Desde agosto - **Hasta agosto
Fuente: Fiscalía General del Estado

Tomado de:

<https://www.eluniverso.com/noticias/2020/09/27/nota/7991905/delitos-informaticosinternet-casos-reales-redes-sociales-ecuador/>

Reflexiona y argumenta en un párrafo ¿Por qué van en aumento las denuncias de delitos informáticos en los últimos años? ¿Por qué es importante que conozcas las definiciones de las diferentes amenazas en la web?

Traslada los datos de la tabla anterior a una tabla de frecuencias.

Actividad 4:

Según el sociólogo francés Joffre Dumazedier, el ocio es “un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse de manera completamente voluntaria tras haberse liberado de sus obligaciones profesionales, familiares, y sociales, para descansar, divertirse, desarrollar su información o su formación desinteresada, o participar voluntariamente en la vida social de su comunidad”.

El ocio puede ser vivido a través de una gran cantidad de actividades de diversa índole. Por ejemplo, los jóvenes suelen pasar tiempo utilizando consolas de juegos, computadoras, celulares, entre otros dispositivos electrónicos.

Estos dispositivos, si bien son herramientas que facilitan la vida de las personas, también pueden considerarse una fuente de riesgos, como lo hemos revisado en actividades anteriores, por lo que debemos ser muy cautelosos al utilizarlos.

Elabora un organizador gráfico con la información de las siguientes preguntas:

¿A qué dedicas tu tiempo de ocio?

¿Qué aplicaciones digitales usas con mayor frecuencia (5)?

¿Para qué utilizas estas aplicaciones?

¿Cómo podrías utilizar estas aplicaciones de forma educativa?

Este organizador gráfico servirá para alimentar tu diaporama

Crea el diaporama sobre navegar seguro en la web

Elige la forma de creación del diaporama y sigue los siguientes pasos:

- Organiza las imágenes digitales o fotografías de gran tamaño para la creación del diaporama.
- Los títulos son importantes, y para su colocación se debe tomar en cuenta el espacio dentro de las diapositivas.
- Si deseas, coloca frases cortas que refuercen el mensaje del diaporama (presentación de forma física).
- Coloca sonido de fondo para el diaporama.
- Evita colocar párrafos de texto, no amontones imágenes o fondos que saturen el diaporama.

Actividad 6: Expongo mi trabajo

Publica o expón el diaporama

- Publica el diaporama a través de una plataforma web: facebook, youtube, instagram, en tiktok entre otras formas de publicación.
- Si la presentación es de manera física, mostrar las láminas expuestas en una pared de tu casa.



<https://youtu.be/fzbL8Ce1AUU>

“si no te mueves pierdes”

- Utilizando una pelota confeccionada con una media y papel de reciclaje, pediremos la participación de toda la familia, amigos y personas cercanas. Conformaremos dos equipos, no hay límite de participantes mientras el espacio físico sea amplio y seguro.
- Con el juego de piedra, papel o tijera, se decidirá qué equipo empieza.

- Divididos en dos canchas el espacio físico disponible, pueden desplazarse en cualquier sentido dentro del mismo para evitar que sea alcanzado por la pelota de manera directa. Si fuera este el caso, la persona sale y se sienta al borde de la cancha.
- La persona que está afuera puede ser rescatada si uno de sus compañeros atrapa con sus manos la pelota lanzada por el equipo contrario. En ese caso, ingresa inmediatamente al juego.
- Si alguno de los dos equipos se queda sin jugadores en el campo, perderá el juego.

El compartir en familia y realizar actividad física fortalece la unión familiar y evita el excesivo uso de las redes sociales, de esta manera, logramos que se reduzcan los riesgos de que los estudiantes sean víctimas de las amenazas que se puedan presentar en la internet.

Compromisos

Durante el desarrollo de este proyecto, me comprometo a:

- Ocupar de mejor manera mi tiempo libre.
- Conversar con mis padres o personas de confianza si soy víctima de acoso en la web.
- Ser empático y respetuoso con mis semejantes (amigos, amigas, familiares).
- Decirle no al bullying y sí al juego limpio.

Autoevaluación/Reflexión

Revisa las actividades que has trabajado durante el proyecto y reflexiona sobre los aprendizajes que has alcanzado a través de la escalera de la metacognición:



Diario

En tu diario puedes expresar tus reflexiones, emociones y sentimientos. Apóyate en las siguientes preguntas sugeridas y responde:

- ¿Eres víctima de algún tipo de acoso o amenaza online?
- ¿Cómo puedes ayudar a una persona que está siendo agredida o siendo víctima de acoso online?

6.3. Glosario de Términos de Ciudadanía Digital

Ciudadanía Digital. - es un conjunto de competencias que buscan, fomentar el uso consciente, responsable, analítico y crítico del entorno digital en la sociedad para generar una participación activa en la transformación social enmarcada en la ética, la convivencia, el respeto y conocimiento de nuestros deberes y derechos en el entorno digital.

Alfabetización Digital. - es el acto de enseñar y evaluar los conceptos y habilidades básicos del entorno digital para que las personas puedan utilizar la tecnología informática en la vida cotidiana y desarrollar nuevas oportunidades sociales y económicas para ellos, sus familias y sus comunidades

Convivencia Digital. - La convivencia digital es la forma en que nos relacionamos con los demás en los entornos digitales, por tanto, existen una serie de protocolos (formalidades, costumbres, reglas, etiquetas) que permiten la correcta interacción con la comunidad digital, con este comportamiento, se busca el respeto y la actuación adecuada entre las personas que utilizan los escenarios digitales como un medio de interacción y comunicación.

La Auto-regulación en los entornos digitales. - implica saber cuándo conectarse, pero también, cuándo desconectarse.

Privacidad en Internet. - significa que las personas exponen públicamente su intimidad y no hay nada que la proteja o mantenga en secreto.

Huellas digitales. - es la marca que deja un usuario en cada actividad que desarrolla en la web: páginas y sitios que visita, videos o fotos que ve, crea y comparte, comentarios que hace, etc.

Discurso del Odio. - es la promoción de textos, imágenes, audios, entre otros elementos multimedia discriminatorios contra la dignidad de una persona o de un grupo.

Cyberbullying. - es el acoso que sufre una persona cuando alguien la intimida en Internet.

Grooming. - es la acción deliberada de un adulto para acosar sexualmente a un niño, niña o adolescente mediante el uso de Internet.

Noticias falsas y desinformación. - Las noticias falsas son informaciones intencionalmente mentirosas que se lanzan en sitios web falsos o en redes sociales, para producir daño.

Identidad Digital. - Cada click deja una huella. Las cientos o miles de huellas que cada persona deja en Internet, construyen la identidad digital

Big data. - Es la gran cantidad de información que proporcionan los usuarios cuando navegan en la web

Burbujas Digitales. - es el universo formado por los resultados personalizados que reciben los usuarios cuando navegan en Internet y que responden exclusivamente a sus intereses.

Estereotipos. - El acto de representar implica, necesariamente, una selección. Cuando la selección de los valores que se adjudica a un grupo social es limitada, pobre y rígida, hablamos de estereotipos.

Inteligencia artificial. - es el diseño de máquinas o sistemas que tienen la capacidad de “aprender y pensar”.

Libertad de expresión. - es un principio fundamental y universal que asegura la libertad de un individuo o de una comunidad para transmitir e intercambiar opiniones e ideas sin temor a amenazas, represalias, censura o sanciones

Participación social. - es toda acción que incide positivamente sobre la calidad de la vida pública, en una sociedad democrática que defiende los derechos humanos.

Participar en el entorno Digital. - es precisamente escribir un comentario en una red social, crear una página web, producir un video en Internet, intervenir en un foro o en una campaña on line sobre temas que preocupan o interesan.

Lenguaje Digital. - Es una codificación especial creada por el ser humano para relacionarse y comunicarse con las computadoras o a través de ellas.

**DISTRIBUCIÓN GRATUITA
PROHIBIDA SU VENTA**



@MinisterioEducacionEcuador



@Educacion_Ec

Ministerio de Educación



República
del Ecuador