



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL AJUSCO

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
PROGRAMA 2009

*Elaboración de material educativo para primaria alta: guía para la construcción de la
ciudadanía digital*

En su modalidad de Material Educativo

Tesis

Presenta:

Lesli Miranda Herrera

Asesora:

Dra. LAURA REGIL VARGAS

Agosto, 2020.

Agradecimientos

Esta tesis es dedicada a:

La vida te da giros de 360°, dejando huellas imborrables, en memoria de las personas que creyeron y confiaron, Alberto Arrazola y mi madre Juana Herrera. Gracias por ser mis ángeles. Así mismo, deseo agradecer a mi padre Alejandro Miranda por ser mi apoyo a lo largo de esta etapa y sobre todo de mi vida.

Sin duda debo destacar, y reconocer por encima de todo que fue el ingrediente perfecto para alcanzar y haber culminado esta tesis, disfrutar de su paciencia, sacrificio, amor y apoyo incondicional a mi hijo Said Arrazola, hace que los días sean maravillosos, con su grande sonrisa, gracias por creer, te amo.

Debo agradecer de manera muy especial y sincera a la Dra. Laura Regil por aceptarme para realizar la tesis de licenciatura bajo su dirección, su apoyo y confianza en mi trabajo.

Agradezco a los profesores de la Universidad Pedagógica Nacional, por haberme compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación como psicóloga educativa.

¡Que nadie se quede fuera, se la dedico a todos!

Muchas Gracias...
Lesli Miranda Herrera

Contenido

Resumen	1
Introducción	1
CAPÍTULO I Alfabetización Digital como Timón para las TIC	6
1.1 Tecnologías de la información y comunicación (TIC).....	6
1.2 Alfabetización digital: un campo de construcción para la ciudadanía digital	8
1.3 Las TIC en el aula y su representación.....	12
CAPÍTULO II Construcción de Ciudadanía Digital	16
2.1 Habilidades y Competencias.....	16
2.2 Descripción de las habilidades digitales.....	19
2.3 La ciudadanía digital.....	21
CAPÍTULO III Asociación A Favor de lo Mejor	28
3.1 Descripción de la asociación y sus objetivos	28
3.1.1 Historia, Misión y Visión de AFM	28
3.2 Metodología de trabajo en AFM	29
CAPÍTULO IV Material Educativo	31
4.1 Descripción general del material educativo	31
4.1.1 Diseño del material educativo	32
4.1.2 Estructura del material educativo	35
4.2 Validación del material educativo.....	36
4.2.1 Primera fase: diseño, elaboración y validación por expertos de AFM	36
4.2.2 Segunda fase: validación por aplicación del material educativo.....	37
4.3 Material educativo	42
Consideraciones Finales	174
Referencias	178
ANEXOS	187
Anexo 1: Autorización por AFM.	187
Anexo 2: Muestra del material educativo publicado en las cuatro fases por la institución AFM: Privacidad (AFM, 2016).	188
Anexo 3: Muestra del material educativo publicado por la institución AFM, en las cuatro fases: Creación de contenido (AFM, 2016).	200
Anexo 4: Próximamente, muestra del material educativo publicado por la institución AFM, en las cuatro fases, (AFM, 2016).	213

Anexo 5: Cuestionario	214
Anexo 6: Rúbrica de Evaluación.....	217

Resumen

Durante las prácticas profesionales en la Universidad Pedagógica Nacional, conocí una organización interesada en la educación digital, A Favor de lo Mejor (AFM), que busca desarrollar habilidades para ser un ciudadano digital (AFM, 2019).

En esta tesis se subraya, el valor de la formación de la ciudadanía del siglo XXI, pues desde un patrón de conocimiento, construcción y participación social, política y económica, la tecnología es considerada una herramienta fundamental y juega un rol importante para su real y efectiva implementación (Gros y Contreras, 2006).

El objetivo es la elaboración y diseño de un material educativo para la guía en la enseñanza del uso y desarrollo de capacidades digitales en alumnos de primaria. El material educativo contiene estrategias didácticas para el desarrollo de diez habilidades digitales: gestión de la información, alfabetización digital, empatía digital, identidad personal, privacidad, seguridad de los usuarios, liderazgo digital, creación de contenidos, juicio crítico y autorregulación.

El material educativo es evaluado en dos fases, la primera; por los expertos de la asociación AFM; para hacer cambios y adecuaciones. La segunda; por medio de la aplicación de un cuestionario de 10 preguntas con respuestas de opción múltiple en escala tipo Likert, a un grupo de 5 participantes de primaria.

Entre los principales resultados dos de los cinco participantes obtuvieron el mayor puntaje, demostrando tener conocimiento, uso y aplicación de las habilidades dentro del contexto digital.

El material educativo se encuentra descargable en el sitio web de A Favor de Tic.

Palabras clave: habilidades digitales, ciudadano digital.

Introducción

El presente trabajo se refiere a la elaboración y diseño de un material educativo para guiar la enseñanza del uso, comprensión y desarrollo de las capacidades digitales, coadyuvando hacia la ciudadanía digital en alumnos de primaria.

En México se encuentra la organización A Favor de lo Mejor (AFM) busca que los niños adquieran habilidades para formar un buen ciudadano digital y así enfrentar los retos y aprovechar oportunidades dentro del contexto digital (AFM, 2016). La problemática a la que se enfrenta en esta nueva era digital no reside en los medios de comunicación, sino en el contenido que se transmiten, por tanto, AFM pretende atender a las nuevas generaciones. Algo semejante ocurre con la Coordinación General @prende.mx (CG@) donde implementan proyectos para el desarrollo de las habilidades digitales.

Cada vez que un niño o joven se conecta a la red, se enfrenta a una serie de peligros que incluyen el acceso a contenidos inapropiados, contacto con usuarios desconocidos, compras descontroladas, adicciones, etc. (Delgado, Arrieta y Riveros, 2009).

Internet es un privilegio para el usuario pero implica una responsabilidad, por lo que el incumplimiento de las normas de conducta y el manejo inadecuado de la información se consideran como abusos (Rinaldi, 1997).

Dadas las circunstancias, el uso de las Tecnologías de la información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo requiere un nuevo tipo de alumno y de docente. Según Riveros y Mendoza (2008) las TIC reclaman la existencia de una reconfiguración del proceso didáctico y metodológico tradicionalmente usado en las aulas, donde el saber no tenga por qué recaer en el docente y la función del alumno no sea la de mero receptor de informaciones.

Por consiguiente, es importante introducir un uso correcto de las TIC para que los alumnos desarrollen habilidades que les permitan analizar la información que le proporcionan estos medios y la utilicen conscientemente.

Esta tesis surgió a partir de las prácticas profesionales en AFM, durante séptimo y octavo semestres de la Licenciatura de Psicología Educativa. Ha sido estructurada formalmente para argumentar el desarrollo del material educativo, por lo que el marco referencial, se divide en dos capítulos, que pretende dar un panorama de los postulados en los que se basa el material educativo. En el primero, *Alfabetización digital como timón para las TIC*, se expone la práctica habitual y continúa de los artefactos tecnológicos en el contexto educativo, en donde tienen una participación de aprendizaje y conocimiento, además del alcance y desarrollo que han tenido las TIC incluyendo la alfabetización digital.

En el segundo capítulo, *Construcción de ciudadanía digital*, se expone qué son las competencias o habilidades que conforman el desarrollo de la ciudadanía digital. Consta de una serie de principios, que a continuación se mencionan, y son aquellos que guiaron el desarrollo del material educativo planteado. A continuación se enlistan.

- A. Alfabetización digital, implica el desarrollo de destrezas para el uso de las tecnologías.
- B. Gestión de la información, permite la obtención de la información lo pertinente, relevante para ser utilizada con éxito en la organización en el desarrollo del nuevo conocimiento.
- C. Empatía digital, considera respeto, integridad y bienestar social dentro de la red.
- D. Privacidad, asegurarse de manejar la información personal, fotos, videos, etc.
- E. Seguridad, proteger información personal y privada, tomar medidas básicas de seguridad.
- F. Toma de decisiones, es un compromiso con responsabilidad y valores para ser aplicada en el contexto digital.
- G. Identidad personal, habilidad de construir y manejar una identidad congruente.
- H. Creación de contenido, habilidad para ejercer la libertad de expresión con sentido de responsabilidad.
- I. Juicio crítico, discernir con base en valores universales para la sociedad.
- J. Autorregulación, habilidad para actuar con responsabilidad sobre el tiempo que pasa frente a las tecnologías y el contenido que consulta, crea y comparte.

En el tercer capítulo se presenta el procedimiento del material educativo coadyuvando con la institución AFM, incluye sus antecedentes, objetivos para una mejor calidad de los contenidos en medios digitales y sus acciones estratégicas, específicamente se centra en el espiral de empoderamiento al considerar que es la base en el proceso del desarrollo del material educativo propuesto.

El material educativo tiene como objetivo guiar y contribuir a desarrollar las habilidades digitales para la construcción de la ciudadanía digital.

En la página web de A Favor de Tic, se encuentra el material didáctico, específicamente, en el apartado de recursos didácticos en este caso es nivel primaria alta. Son ejercicios estructurados, prácticos y progresivos.

Cada habilidad digital está conformada de cuatro fases que comprenden los momentos secuenciales: concientización, análisis, reflexión y acción. Cada ejercicio incluye una guía docente y una hoja de trabajo para el alumno, ambas en formato pdf para su impresión y distribución.

Se recomienda la aplicación continua de las 10 habilidades digitales, para favorecer el desarrollo de enseñanza – aprendizaje del alumno en el contexto digital.

El material educativo podrá ayudar a los alumnos a construir aprendizaje y desarrollar las habilidades digitales para una ciudadanía digital.

Para complementar el capítulo se integra la validación del material educativo, realizada en dos etapas. Primera etapa, la revisión, adecuación y corrección de los expertos de la institución; y como segunda etapa, la aplicación, a un grupo de 5 participantes de primaria alta. Se realizó una actividad por sesión para cada habilidad digital y, al final de las sesiones, se aplicó un cuestionario de 10 preguntas con respuestas de opción múltiple en escala tipo Likert.

En síntesis, los resultados revelan que dos de los cinco participantes obtuvieron el mayor puntaje, demostrando tener conocimiento, uso y aplicación de las habilidades dentro del

contexto digital. Los resultados de los tres participantes restantes arrojaron porcentajes menores, lo que les ubica en la escala de noción baja en conocimientos, uso y aplicación de las TIC.

Por último, en las consideraciones finales, se puntualizan los alcances, las aportaciones y limitaciones del material educativo desarrollado. Tomando en cuenta ¿qué fue lo que aprendí como Psicólogo Educativo? Para concluir, se encuentran los anexos donde se presenta el material educativo formalmente en la página de AFM, con el permiso correspondiente de la institución AFM (véase anexo No 1).

CAPÍTULO I. Alfabetización Digital y las TIC

En este capítulo se presenta la importancia de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y una breve descripción de la alfabetización digital, además de las nuevas formas de participación y representación de las TIC en el salón de clase, donde implica una nueva transformación radical en la práctica.

1.1 Tecnologías de la información y comunicación (TIC)

La era de la digitalización, es sin duda la clave de la integración y convergencia de medios digitales y lenguajes que caracterizan al actual programa de las TIC (Gutiérrez, 2003). Denominado al conjunto tecnológico que le permitan la adquisición, producción, almacenamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones en forma de voz, imágenes y acústica (García, 2003).

Hablar del concepto del uso de las TIC, tiene como práctica habitual y continúa de un artefacto tecnológico, conocer las trayectorias de uso que dibujan los ciudadanos de manera individual, pueden ser de mucha utilidad para definir con mayor precisión este concepto. Ya sabemos que se utilizan pero, no siempre sabemos bien para qué (Crovi, 2008).

Para Area (2012), las tecnologías determinan lo que se llama “cultura digital”, implica nuevas formas de organización y procedimiento de conocimiento más flexibles, interactivas que reclama nuevos modelos de enseñanza y materiales didácticos, las tecnologías digitales presentan una serie de características (véase Figura 1).

Características de las TIC

Permite el acceso a una gran cantidad de información.	Frente a las limitaciones y dificultades de acceso a la información que impone los libros o los videos (ya que estos tienen que estar disponibles físicamente) la información en internet está disponible y almacenada de forma casi ilimitada, susceptible de ser accesible desde cualquier lugar o en cualquier momento con facilidad.
La información se representa de forma multimedia.	Los recursos digitales integran modalidades simbólicas de los distintos lenguajes de comunicación: los textos, las imágenes, los sonidos, los gráficos. Ello redundando en el aumento de la motivación de los usuarios ya que este formato de presentación de la información suele ser más atractivo y facilita la comprensión de los mensajes.
Formato de organización y manipulación de la información es hipertextual.	Frente a las formas tradicionales de acceso a la información que son secuenciales, las llamadas tecnologías digitales almacén la información de tal modo que no existe una única secuencia de acceso a la misma, sino que las distintas unidades o segmentos de información están entrelazados a través de nodos similares a una red.
Permite la publicación fácil y difusión de ideas y trabajos.	Mediante herramientas como blogs o bitácoras o espacios web gratuitos, cualquier sujeto puede difundir a través de internet sus textos escritos, presentaciones multimedia, fotografías o videos, elaborados por ellos mismos. Es el concepto de “prosume”: productor y consumidor de información.
Facilitan la comunicación interpersonal, tanto en tiempo real como diferido, configurando redes sociales.	Servicios como el correo electrónico, el chat, videoconferencia, los foros de debate..., son instrumentos de comunicación que permiten el trabajo colaborativo y el intercambio de documentos, ficheros o cualquier otro producto entre unas personas y otras independientemente del tiempo y el espacio.

Figura 1. Características de las TIC. Area (2012).

En la actualidad el desarrollo de las TIC ha dado lugar a nuevas formas de decodificar la información y estructurar el conocimiento (Gutiérrez y Tyner, 2012).

Incluso en la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2008) se comparte que las TIC pueden complementar, enriquecer, y transformar la educación, integrándolas en la enseñanza y el aprendizaje a fin de cambiar y mejorar los sistemas educativos.

En la sociedad de la información se dan diversos cambios relacionados con los procesos educativos, el avance de las TIC y la necesidad de dotar al sistema educativo de estrategias

que motiven el desarrollo de los alumnos en las aulas, así mismo proporcionarles estrategias de aprendizaje a lo largo de su vida y volverlos competentes para enfrentar los retos de la modernización tecnológica y la globalización.

“A partir la década de los 70 se identificaron características de las TIC, compatibles con principios pedagógicos prometedores que promuevan un proceso de enseñanza – aprendizaje centrado en el alumno” (Mortera, 2013).

La tecnología en el escenario educativo es un medio didáctico que puede participar en la creación de entornos de aprendizaje y conocimiento (Martínez, Lozada y Rodríguez, 2009). De ahí que uno de los componentes más importantes que se debe conocer es la alfabetización digital y su relación con las competencias del ciudadano digital.

Las TIC en este sentido son uno de los principales escenarios de la socialización del alumno en el siglo XXI y requieren ciudadanos que se formen a lo largo de la vida, debido a que la cultura digital está en constante transformación, tanto en sus contenidos como en su estructura (Mayos y Brey, 2011).

1.2 Alfabetización digital: un campo de construcción para la ciudadanía digital

El avance de las TIC requiere una nueva alfabetización para la era digital según Gutiérrez (2003), la alfabetización digital no solo nos ha de dar acceso a la información, sino que a través de esta, ha de proporcionarnos acceso al conocimiento. En los comienzos del siglo XXI, Gutiérrez y Tyner (2012), mencionan que la alfabetización habrá de ser digital, multimodal y mediática, por lo que será necesario una preparación básica en la era de la información.

Es por ello que Gilster (1997), refiere a la competencia de evaluación de contenido y de pensamiento crítico sobre la información, como la competencia más esencial, más significativa y primordial de forma que si no se denomina, las demás destrezas caerán al saco roto (Gutiérrez, 2003). Así mismo Gutiérrez (2003), aclara que la alfabetización digital va más allá de la adquisición de las destrezas necesarias para el uso de las herramientas.

Por su parte, Ramírez (2002), propone una nueva conceptualización al involucrar la lectura, la escritura, los valores y la ética como parte de la alfabetización digital de tal manera que pueda crearse una nueva cultura de la información.

En opinión de Sánchez (2011):

dicha alfabetización nace como resultado de un modelo económico y no de una idea reformista y progresista como en el pasado, es de afrontar que la transferencia de información a conocimiento será un punto vital que marcará aún más la diferencia entre sociedades.

Alrededor del concepto de alfabetización, surgen implicaciones de contexto socioeconómico, político y cultural; prácticas cotidianas y construcción colectiva de conocimiento, que colocan sobre el escenario educativo, al diseñar una alfabetización que aproveche las TIC como medio, no como fin, para formar personas activas, creativas, críticas, que producen, comprenden, reflexionan, dialogan, interactúan, contextualizan y distribuyen información sin intermediarios, sin olvidar que el eje de la alfabetización digital no son la computadora ni el Internet, sino la persona y el grupo social (Vega, 2011).

Hecha la observación anterior, para Cobo (2009), el uso de alguna herramienta tecnológica se complementa con otras competencias y conocimientos, es decir un conjunto de habilidades, destrezas y capacidades para explotar el conocimiento tácito y explícito para trabajar individual y colaborativa en contextos cambiantes.

Conforme pasa el tiempo se generan enfoques y postulados en este campo, para unos serán instrumentales, para otros será cognitivos, pero sin duda la alfabetización digital y sus capacidades son necesarias para el ser humano y así desenvolverse en la era digital, de igual manera que no existe un modelo único de alfabetización digital para su uso.

Castells (2012), expone que no se tiene con las herramientas y habilidades necesarias para el uso de la información y conocimiento del Internet. Para el autor la riqueza del Internet radica en saber cómo buscar la información, en dónde se encuentra, cómo procesarla y cómo

transformarla en conocimiento. Es la capacidad de aprender a aprender saber qué hacer con lo que se aprende.

La alfabetización de los ciudadanos, jóvenes y adultos del siglo XXI, requiere plantear y desarrollar valores y actitudes de naturaleza social y política con relación a las tecnologías (Area, 2015). Ante la situación planteada, la UNESCO (2006), ha creado un marco decenal de Alfabetización para su potenciamiento LIFE siglas en inglés, reconociendo la necesidad de ubicar la alfabetización dentro de un contexto cultural más amplio es decir digital, haciendo uso eficiente de las TIC, que incluyan la educación a distancia y métodos de auto-aprendizaje, planteando lo siguiente:

“La alfabetización se concibe como un conjunto de prácticas insertas en contextos socioeconómicos, políticos, culturales y lingüísticos, adquiridas dentro y fuera de la escuela, involucrando el contexto familia y comunidad, los medios de comunicación a través de distintas tecnologías, las competencias para seguir aprendiendo, el mundo laboral y la vida en general, al enfatizar que los desafíos implican alfabetizar no solo al ser humano sino también a la sociedad ” (UNESCO, 2006).

Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2003), la alfabetización digital es uno de los elementos fundamentales en lo que se basa la formación durante toda la vida del hombre, por lo tanto debe tener una prioridad.

En consecuencia Area (2015), propone un modelo educativo integral para la alfabetización en el uso de las nuevas tecnologías, se compone de cinco dimensiones formativas (véase Figura 2).

Dimensiones de Alfabetización Digital

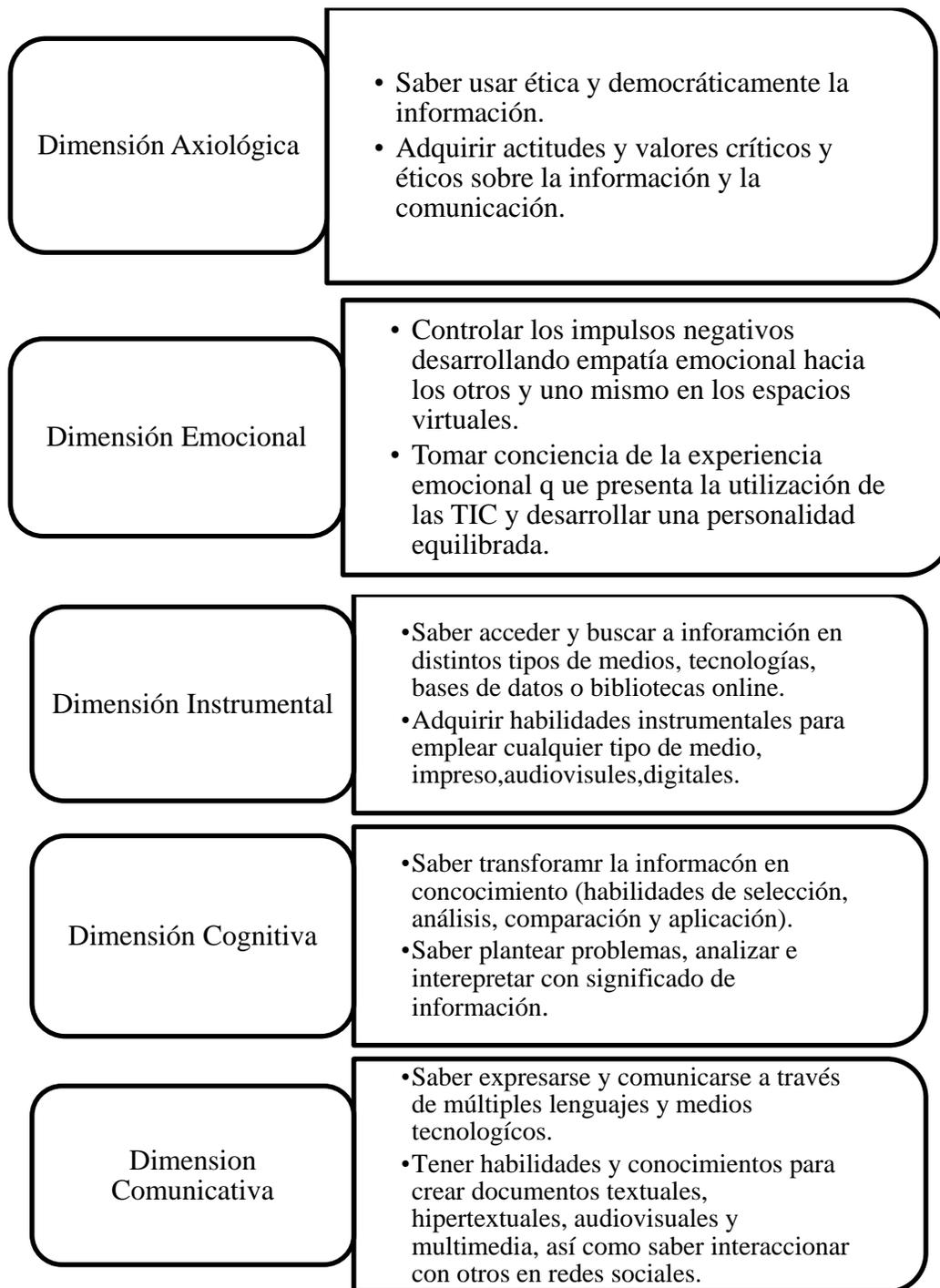


Figura 2. Dimensiones de la alfabetización digital. Area (2015).

La alfabetización debe protagonizar la adquisición de las competencias intelectuales necesarias para interactuar tanto en la cultura existente y recrearla de modo crítico y responsable, generando como consecuencia una necesidad y derecho de los ciudadanos en la sociedad de la información (Area, 2015).

En resumen, la alfabetización tiene una meta sustantiva, facilitar el proceso de la construcción del individuo como ciudadano culto, democrático y social en el contexto digital (Area, 2013).

1.3 Las TIC en el aula y su representación

El vínculo entre niños y la era digital se aprecia en el uso diario de los videojuegos o del Internet por parte de los niños implica toda una gama de procesos informacionales de aprendizaje, en los que los participantes son simultáneamente profesores y alumnos, por lo regular los niños aprenden a utilizar los medios a través de ensayo y error, por medio de exploración, la experimentación y el juego teniendo en cuenta la colaboración con otros de forma personal y virtual (Gee, 2004).

Para precisar, el primer informe del Foro de la Sociedad de la Información (1996), destaca:

La Sociedad de la Información debe convertirse en la sociedad del aprendizaje permanente, lo que significa que las fuentes de educación y la información deben extenderse fuera de las instituciones educativas tradicionales hacia el hogar, la comunidad, las empresas y las colectividades sociales.

Las profesiones de la enseñanza necesitan ayuda para adaptarse a la nueva situación y aprovechar plenamente estas nuevas posibilidades.

La educación en la era digital significa desafiar las representaciones tal como aparecen en los medios (Morduchowicz, 2003), como señala Ferguson (1994), la educación en medios propone aprender a interrogar estas representaciones, a fin de comprender el sentido que le damos a la realidad y el modo que los medios le dan sentido para nosotros (como se citó en Morduchowicz, 2003, Lizarazo y Andión 2013), es decir la educación en medios busca

entender, que los medios representan la realidad y el modo en que el ser humano se apropia, incorpora y re significa los mensajes en su vida cotidiana.

Hall (1997), explica que las representaciones en los medios producen significados a través de los cuales dan sentido a la experiencia y función social, para contribuir a la construcción de la identidad individual y colectiva, por su parte Lizarazo y Andión (2013), consideran que los campos discursivos son sistemas de sentidos socioculturales que dan contenido a las formas representacionales.

La utilización de representaciones dotadas por las tecnologías favorecer el conocimiento, se sustenta en la visibilidad y posibilitan las diferentes representaciones, Litwin (2005). Esto quiere decir que las representaciones permiten el inicio de un tema, pueden ser útiles para el apoyo, ayuda o ejemplos, para las actividades escolares, de manera que el autor Litwin (2005), define que para el uso de las TIC, es enseñar a partir de lo que ya se sabe, la idea es que las tecnologías ocupan diferentes lugares según el reconocimiento que de ellas se tenga para facilitar la información.

Al respecto conviene decir que, las tecnologías no solo son herramientas, con ellas se han creado una compleja red de construcciones y representaciones; construcciones como el ciberespacio y representaciones como la cultura digital (Regil, 2014, p 62).

La incorporación de las TIC a las aulas pone en evidencia la necesidad de una nueva definición de roles, especialmente para el profesor y el alumno, con estas nuevas herramientas pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salir de lo clásico como única fuente de información, por consiguiente se ve forzada a una adecuación creativa de la institución y su futura inclusión social (Lugo y Brito, 2015), de manera que altera tanto los métodos y técnicas de trabajo, como los significados y esquemas culturales compartidos, sistemas de valores y creencias así como historias e imaginarios simbólicos que estructuran la vida escolar y el quehacer de los alumnos (Lizarazo y Andión, 2013).

Como lo hace notar Litwin (2005), reconoce una tríada conformada por el docente, los alumnos y el contenido identificando, los tres usos de las TIC en la escuela.

- En primer lugar las tecnologías pasan a desempeñar un papel importante, en tanto aseguran la provisión de información actualizada.
- Un segundo uso, la tecnología amplía el alcance de los alumnos, es decir integrar las TIC como herramientas a las actividades de la clase.
- En tercer lugar las TIC pueden poner a su disposición múltiples opciones para la construcción del conocimiento y alientan el trabajo colaborativo y grupal, para favorecer el proceso de formación que mejor se adapte a sus necesidades.

La razón de la incorporación de las TIC en la educación contribuye a que los estudiantes desarrollen la competencia digital que implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, además de sus herramientas tecnológicas (Area,2009).

Pero se deduce que modificar el modelo educativo y promover las bases de comunicación libre, plural y de colaboración es un primer paso para expresar la crisis de la educación, es dar voz a todos los involucrados y puedan encontrar formas de reacción, de reinención de la educación y la forma en que influyen en la socialización, el acceso y uso de información (Hernández,2015).

Por tanto promover la creación de espacios estimulantes e innovadores que permitan al estudiante y docentes conectar el entorno con el contexto extraescolar en un mundo que expresa nuevas formas de comunicación, producción y difusión de conocimiento.

Al respecto conviene decir que la escuela debe ser el espacio de construcción de la ciudadanía, el lugar donde el conocimiento y la cultura se transmite a nuevas generaciones, donde la escuela debe ser un instrumento para la democratización del saber y el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo sobre la realidad (Area, 2001). Como lo hace notar Martínez (2011), de construir la cultura digital será parte de los nuevos desafíos curriculares del siglo

XXI, corresponderá a las instituciones educativas implementar experiencias formativas para la construcción de la ciudadanía digital.

Varios autores señalan las características de la educación del futuro basada en las TIC y coinciden que las generaciones cuya educación usa TIC, es capacidad de aprender a aprender, siendo uno de los objetivos de la educación basada en competencias, entonces la tecnología es un aliado en su desarrollo dentro del ámbito educativo (Mortera, 2013).

CAPÍTULO II. Construcción de Ciudadanía Digital

El propósito fundamental en este apartado es concerniente a desarrollar elementos que deben acompañar al usuario para el uso del Internet, como resultado la construcción de la ciudadanía digital. De igual importancia las definiciones y comparaciones de los conceptos de habilidad y competencia.

2.1 Habilidades y Competencias

Antes de que se hablará de competencias ciudadanas, el termino era educación cívica, pero en la medida que ha ido replantándose el concepto de ciudadanía también ha cambiado el termino de educación cívica por el de competencias ciudadanas (Gros y Contreras, 2006, p.102).

La OCDE en México afirma que el sector de las TIC es el de mayor crecimiento en el mundo, por ello es claro el desarrollo de las habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio, y una fuente de empoderamiento social, tema principal de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2005), lo cierto es que las TIC, es medio preferente en la actualidad de los niños y jóvenes para realizar cada vez más sus deberes escolares, ha incrementado la productividad y motivación de los estudiantes (Barbour, 2007; Mathiasen, 2004; Mouza 2008; Neurath y Stephens, 2006, citado por Mortera 2013), promoviendo habilidades de procesamiento de información, competencias, importantes para el éxito escolar (Mathiasen, 2004; Kozma,2003; Mouza 2008 y Wighting, 2006, citado por Mortera, 2013).

La OCDE (2005) define una competencia como más conocimiento y destrezas. OCDE (2010), considera que el grave impacto de las TIC sobre todos los aspectos de la vida en la actual sociedad de la información, es uno de los factores que influyen sobre la necesidad de enseñar nuevas habilidades en el sistema educativo.

Mientras tanto para la UNESCO (2008) alude que los estudiantes tienen la oportunidad de alcanzar las capacidades fundamentales básicas en TIC, así que los estudiantes y docentes deben utilizar la tecnología digital:

1. Competentes para utilizar las TIC

2. Buscadores, analizadores y evaluadores de información
3. Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones
4. Usuarios creativos y eficaces de las herramientas tecnológicas
5. Publicadores y productores consientes y críticos
6. Ciudadanos informados, responsables capaces de contribuir a la sociedad

De manera que las habilidades digitales que necesitan los niños desarrollar en relación con los medios digitales, en consecuencia deberán ser capaces de evaluar y utilizar críticamente la información si queremos que la transformen en conocimiento (Buckingham,2004).

Las competencias básicas en materia de TIC sustenta el uso de ordenadores, evaluar, producir, almacenar, comunicar y participar en las redes a través del Internet Revuelta (2011), también se puede entender como una serie de comportamientos o una serie de habilidades específicas a modo de actuar para resolver un problema Guzmán y Marín (2011).

La definición de competencia, según Pérez, (2008) postula que constituye un saber hacer complejo y adaptativo, esto es un saber que se aplica no de forma mecánica sino reflexiva, es susceptible a adecuarse a una diversidad de contextos y tiene un carácter integrador, abarcando conocimientos, habilidades, emociones, valores y actitudes.

Dentro de este marco ha de considerarse que la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM, 2009) define las habilidades digitales como un conjunto de saberes (saber hacer y saber sobre el hacer) relacionado con el uso de las herramientas de comunicación, acceso, procesamiento y producción de la información.

Haciendo la comparación de ambos conceptos llegó a la conclusión que ambos coadyuven para el mismo objetivo como lo señala Cobo (2009) un grupo de capacidades, destrezas y habilidades para explotar el conocimiento tácito y explícito optimizado por el uso de las tecnologías digitales y el uso estratégico de información.

Debido a la importancia de desarrollar la competencia digital en estudiantes y de lo que deberían ser capaces de hacer y vivir en un mundo digital, diversas instituciones interesadas han desarrollado modelos y estándares TIC para facilitar su uso.

Como, la Sociedad Internacional para la Tecnología en la Educación de Canadá (ISTE) siglas en inglés, actúan como una hoja de ruta para los educadores, estudiantes administradores y líderes educativos para crear entornos de aprendizajes innovadores.

Continuando con, Estándares Nacionales de Tecnologías Educativas para Estudiantes de los Estados Unidos (NETS-S) siglas en inglés, desarrollando estándares basadas en la tecnología para lograr el éxito en el aprendizaje, la comunicación y habilidades para la vida.

En México, el Programa de Habilidades Digitales para Todos (HDT) de la Secretaría de Educación Pública (SEP), el cual establece como objetivo estratégico impulsar el desarrollo y la utilización de tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento (SEP, 2011a).

En dicho programa, se desprenden seis campos: creatividad e innovación, comunicación y colaboración, investigación y manejo de información, pensamiento crítico, solución de problemas y toma de decisiones, ciudadanía digital y funcionamiento y conceptos de las TIC (ISTE, 2007, NETS-S, 2007 y SEP, 2011b).

Así mismo se decreta en el Diario Oficial de la Federación (DOF, 2013, art.2do), la coordinación general @prende.mx, teniendo como objeto llevar a cabo la planeación, coordinación, ejecución periódica del programa de inclusión y alfabetización digital así como los programas a cargo de la SEP que contenga componentes digitales.

Por esto, Osuna (2013) plantea que en entornos digitales, el conocimiento debe ser una construcción social llevada a cabo a través de comunidades virtuales de aprendizaje, concluyendo que los individuos desarrollen una serie de competencias digitales.

2.2 Descripción de las habilidades digitales

El desarrollo de las habilidades digitales implica fortalecer la observación, la sistematización de datos, planteamientos de hipótesis, la reflexión y la acción, buscando que el alumno fortalezca la capacidad de pensamiento crítico, reflexione sobre la veracidad, validez y pertinencia de la información. Estas habilidades favorecen aspectos claves en la formación ciudadana.

- **Alfabetización digital**

Esta competencia permite que el alumno decodifique, trabaje, mejore el nuevo entorno y otorgue significado a las formas expresivas transmitidas por un medio, para hacer un uso responsable de la red y contribuir a democratizar el ciberespacio (Gutiérrez, 2003).

- **Gestión de la información**

La gran masa de información disponible en Internet exige encontrar y organizar rápidamente la información y desarrollar cierta habilidad, Valdés (2007), menciona que el estudiante deben saber cómo identificar digitalmente las fuentes de información relevante y saber cómo buscar y seleccionar la información de modo efectivo y eficiente, y así evaluar cuál útil y valiosa es la fuente, en definitiva organizar datos e información digitalmente de modo que pueda volver a usar.

- **Empatía digital**

La empatía digital es una habilidad que consiste en aprender a ponerse en el lugar de otro. Siempre ha sido un requisito para acertar en el mundo digital y las redes sociales. Es el poder entender a la persona a la que vamos a dirigir un mensaje. Es necesario prender el lenguaje empático, sintiéndose responsable y comprometido con los demás usuarios (AFM,2017).

- Privacidad

Compartir un contenido, imágenes, videos o información en Internet implica perder el control sobre el mismo, por su rapidez con la que se propagan los mensajes, por lo que es necesario cuidar el estilo de las publicaciones, y nunca perder el control sobre las mismas, con el objetivo de generar percepciones favorables, al revisar la política de privacidad configurada en los distintos sitios y aplicaciones que se mantienen en las redes sociales ayudará a mantener la autenticidad y coherencia entre lo que somos y lo que perciben nuestros contactos y seguidores (Castro, 2016 p.45).

- Seguridad de los usuarios

La responsabilidad del uso del Internet exige que el usuario decida cómo utilizar los servicios, compartir y cómo y con quién relacionarse. La seguridad demanda crear contraseñas no evidente y modificar con frecuencia, acceso a páginas y servicios no seguros, no mantener el contacto con desconocidos en redes sociales y aplicaciones de mensajería (Castro, 2016 p.40).

- Liderazgo Digital

Se refiere a la habilidad de aplicar criterios para su uso responsable tanto a nivel personal como a nivel social, reconociendo los riesgos y normas de comportamiento adecuado a través del Internet (OCDE, 2010).

- Identidad digital

Estar en el ciberespacio significa tener una representación de uno mismo, una identidad digital que se va construyendo a partir de la propia actividad en Internet, concluyendo que la construcción de la identidad digital implica un aprendizaje, actitud colaborativa y participativa en la cultura digital significando un paso fundamental para el ciudadano que vive y se desarrolla en la sociedad en red (Giones, Serrat, 2010).

Una vez hecha esta precisión, El Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (INTECO, 2012 p. 36) define identidad digital como la suma de la información que una persona publica, el uso y participación en foros, blogs, sitios webs, redes sociales, correos electrónicos, etc., convierte a los usuarios en generadores de información, toda la información

personal disponible en Internet sobre el individuo, generada por uno mismo o terceros, es lo que se conoce como identidad digital.

- Creación de contenidos de calidad

El transformar y desarrollar la información de muchas maneras, las TIC proporcionan muchas herramientas útiles, para manejar el desarrollo de ideas propias es clave, ya que promueve al estudiante a desarrollar su propio pensamiento (OCDE, 2010).

- Juicio crítico

En esta habilidad se requiere un trabajo analítico en el que se incluye el procesamiento, transformación y formateo de la información, así como la reflexión de cómo presentar una idea a los demás (OCDE, 2010).

- Autorregulación

La autorregulación se refiere en aquella capacidad que dispone una persona de regularse a sí misma con base en un monitoreo y control voluntario que tendrá lugar desde sus propias instalaciones y recursos de sitios web y dispositivos electrónicos (AFM, 2017).

Estas habilidades y competencias se denominan por lo general ciudadanía digital, concierne al impacto de las acciones de los jóvenes en los retos de la nueva era digital (OCDE, 2010).

2.3 La ciudadanía digital

En México, la Coordinación General @prende.mx (CG@), consiste en un órgano de la Secretaría de Educación Pública (SEP), la cual se encarga de dirigir la política pública de Educación Digital para los estudiantes de educación básica en México y promueve que desarrollen habilidades digitales que le permitan insertarse en la sociedad digital.

La Coordinación General @prende.mx (CG@), realizó un estudio llamado ¿qué sabemos sobre ciudadanía digital en México?, se desarrolla con base a preguntas de investigación, orientadas a tres públicos diferentes (docentes y directores, estudiantes y comunidad

educativa). Estructurándose en tres dimensiones: nivel de expertos, acceso y uso de dispositivos en Internet y seguridad en línea.

Uno de los principales resultados obtenidos del estudio, evidencian que, a lo largo de los tres perfiles, se identifican niveles de conocimiento:

- Expertos, bajos y medios.

Asociados al uso del Internet, medios digitales, seguridad en línea y ciberacoso; sin embargo los padres, presenta menor nivel de conocimiento que los estudiantes o directivos y docentes, por lo que sugiere que los programas de la ciudadanía digital debe expandirse y ser inclusivos (CG@, 2018).

Destacando tres puntos importantes :

- “Capacitar a los docentes para que puedan orientar tanto a los alumnos como a los padres de familia sobre la importancia de ser un buen ciudadano digital. Conocer los aspectos positivos y negativos del Internet y realizar actividades que permitan a los padres que no están de acuerdo con la era digital las ventajas de ser un ciudadano digital (CG@,2018, p 55).”
- “Concientizar a los alumnos de las consecuencias que existe al hacer mal uso de la tecnología (CG@, 2018, p 55).”
- “Incrementar el número de ciudadanos digitales competentes a la comunidad digital, para convencer y conocer derechos, obligaciones y responsabilidades (CG@, 2018).”

Por otra parte en México se crean plataformas como, Familias Seguras y A Favor de lo Mejor, así mismo el Centro Cultural de España en México, Fundación Telefónica México, la Caixa Foundation y el Ateneo Español México, que generan un programa de intervención socio-cultural, el laboratorio de ciudadanía digital (LDC). Es una plataforma de formación que mezcla las artes, la cultura y las TIC, para el desarrollo y formación de ciudadanos críticos. Dirigido a niños, niñas, adolescentes y jóvenes habitantes de la Ciudad de México, así como personas dedicadas a la educación desde la perspectiva de la cultura digital.

Pero, ¿qué es la ciudadanía digital?, hacen referencia a dos perspectivas, la primera es un conjunto de prácticas que permiten ampliar la democracia a través de las redes digitales considerando que es una competencia básica para desarrollarse en el siglo XXI. La segunda se entiende por las formas y normas de comportamiento de cada individuo, asumiendo el uso correctamente y adecuadamente la tecnología. (Ramírez, Mendoza y Tapia, 2015)

La formación de las nuevas generaciones no pueden quedar al margen de la sociedad digital, como ya se mencionó anteriormente no solo se trata de proporcionar acceso a las TIC si no formar una utilización adecuada.

En una sociedad de la información puede ser definida como una sociedad informada, que construye conocimiento gracias al potencial de las tecnologías por parte de sus ciudadanos, de forma que quede incorporada a sus vidas diarias, teniendo claro que la ciudadanía requiere un espacio de comunicación y diálogo que permite la construcción y conformación de derechos y deberes comunes (Galindo, 2009).

El acceso a la información globalizada, la participación en la red, la comunicación a través de los medios electrónicos, son elementos de importancia para el desarrollo de competencias ciudadanas (Gros y Contreras, 2006). Por consiguiente, el espacio en el que los propios ciudadanos han desarrollado la posibilidad de comunicarse y relacionarse entre sí y con el resto de la sociedad utilizando las TIC (Galindo, 2009).

De acuerdo con Gutiérrez (2002) cuando afirma que: la alfabetización tecnológica es un requisito de ciudadanía en la sociedad del conocimiento y desarrollo profesional en la economía del conocimiento. También denominado ciber-ciudadanía o e-ciudadanía, comienza a plantear el manejo de algunas reglas escritas o normas sobre el comportamiento y el buen uso de las TIC, siendo concreto son las normas de comportamiento que conciernen al uso de las tecnologías (Sardá, 2013).

Para precisar hay una serie de áreas que abarca el concepto de ciudadanía digital como:

- Netiqueta: que se refiere a las normas de comportamiento cívico en la red.

- Educación: aprendizaje del uso de las TIC (competencias y alfabetización digital)
- Acceso y participación: derecho de acceso, democracia electrónica

Paralelamente al concepto de ciudadanía digital se ha incluido una serie de derechos y deberes de los ciudadanos digitales como los planteados por Sardá (2013) y Kaufman (2005).

En 1997 Robert B, redacta una propuesta de Declaración de los Derechos Humanos en el Ciberespacio, inspirada en la Declaración Universal de los Derechos Humanos de las Naciones Unidas de 1948. El objetivo dentro del espacio virtual es el que promuevan lo más noble del pensamiento y los ideales humanos, así como un nuevo concepto de ciudadanía que ayude a promover una ética solidaria (Bustamante, 2001).

Enlisto algunos derechos más relevantes en esta Declaración:

- Las ideas y opiniones de todos los seres humanos merecen una oportunidad igual para poder expresarse, considerarse y compartirse con otras, según la voluntad del emisor y del receptor, directa o indirectamente. (Artículo 1)
- Toda persona tiene todos los derechos y libertades expuestos en esta Declaración, sin distinciones de ningún tipo (...)
- Además, no se realizará ninguna distinción con base en jurisdicciones políticas o físicas, ni por el método de acceso a la red. (Artículo 2).
- Toda persona tiene derecho a la privacidad, anonimato y seguridad en las transacciones en línea. (Artículo 3)
- No se obligará a la revelación de información personal por parte de los proveedores de servicios ni de los sitios, y cuando sea requerida, deberá realizarse con el consentimiento informado de la persona afectada. (Artículo 4)
- Nadie debe ser sometido, sin acuerdo previo, a envíos masivos de correo electrónico no solicitado (spam), de archivos vinculados u otros tipos de correspondencia invasiva. (Artículo 5).
- Aunque todas las personas tienen un derecho igual a acceder a la información o a formar parte de comunidades en la Red, la participación continuada en esas

comunidades debe estar supeditada a las normas de conducta desarrolladas y expresadas en el seno de dichas comunidades. (Artículo 6).

- Las leyes existentes, (...) se aplican en el ciberespacio al igual que en el mundo físico, aunque la persecución de las violaciones a la ley pueden depender de acuerdos entre jurisdicciones geográficas. (...) (Artículo 7).
- Toda persona tiene el derecho a una compensación legal efectiva por las violaciones cometidas contra sus derechos, libertades, o por la apropiación indebida de y fraudulenta de fondos o información. (Artículo 8).
- Nadie debe ser sometido a vigilancia arbitraria de sus opiniones o actividades en línea. (Artículo 9).
- Toda persona tiene el derecho a ser oída, de forma equitativa y abierta, por un tribunal independiente e imparcial, para la determinación de sus derechos y obligaciones, y de cualquier acusación que se formule contra ella. (artículo 10).
- Toda persona tiene derecho a un nivel básico de acceso a la información a través de instituciones públicas y proveedores de servicios. (Artículo 11)
- Toda persona tiene derecho a elegir una tecnología de privacidad que proteja sus comunicaciones y transacciones, y no debe ser sometida a investigación debido a la naturaleza de dicha tecnología. (Artículo 12)
- Toda persona tiene derecho a la libertad de pensamiento, conciencia y expresión; este derecho incluye (...) la libertad de manifestar, de forma individual o en una comunidad en línea, sus creencias o religión en la enseñanza, la práctica, el culto y la observancia. (Artículo 13)
- Toda persona tiene derecho de elegir el proveedor de servicios que prefiera y de cambiar de proveedor cuando lo crea conveniente. Quien no pueda pagar el servicio tiene derecho de elegir servicios "públicos" y "gratuitos". (Artículo 14)
- Nadie debe ser privado arbitrariamente de su acceso o cuenta de correo electrónico, ni ser sometido a condiciones de uso o cambios en el servicio no razonables. (Artículo 15)
- Toda persona tiene libertad para elegir con quién desea asociarse en línea. Nadie debe ser forzado a pertenecer a una comunidad o visitar sitios (de la red) que no son de su elección. (Artículo 16)

- Toda información personal de una persona o información sobre sus actividades en línea es propiedad privada valiosa y está bajo el control de la persona que la genera. Toda persona tiene derecho de determinar el valor de esa propiedad por sí misma y elegir desvelarla o intercambiarla cuando lo crea conveniente. (Artículo 17)
- Toda persona tiene derecho para formar comunidades de interés, afinidad y función. (Artículo 18).
- Toda persona tiene derecho a la educación en las nuevas tecnologías. Las instituciones públicas deben ofrecer cursos sobre aplicaciones básicas, así como comunicaciones en línea para todos. La educación debe estar orientada a la capacitación del individuo, al fortalecimiento de su autoestima y a la promoción de su independencia. (Artículo 19).
- Los padres tienen el derecho y la responsabilidad de orientar la experiencia en línea de sus hijos con base a sus propios valores. Ninguna agencia o institución tiene derecho a supervisar las decisiones paternas en esta materia. (Artículo 20)
- Toda persona tiene derecho a distribuir en línea sus trabajos literarios, artísticos o científicos, con la expectativa razonable de protección de sus derechos de propiedad intelectual. (Artículo 21).
- Toda persona tiene derecho a un orden social en el ciberespacio por el que los derechos y libertades expuestos en esta Declaración puedan ser plenamente realizados. (Artículo 22).

Es importante que los sujetos se conviertan en ciudadanos digitales activos, pero se debe garantizar que sus mínimos de implicación en acciones sustantivas para que esa participación obtenga resultados constatables a nivel individual y social (Cáceres, Brändle y Ruiz, 2016).

Al afirmar que la ciudadanía digital se conceptualiza como el derecho y la capacidad de participar plenamente en la sociedad de la información de forma segura, aprovechando al máximo las habilidades digitales para su uso, midiéndolo a través de sus prácticas, es decir a través de las actividades que realizan en el Internet (Mossberger, Tolbert y Mcneal, 2008).

Es así como Galindo (2009) precisa, el desarrollo de competencias en el manejo de la información claramente insertada en la construcción de ciudadanía digital, se relaciona con la

gran necesidad de denominar cantidades amplias y complejas de información. Estas competencias y habilidades son fundamentales para que el alumno convierta datos en conocimiento útil. Se trata desde luego de tres grupos: competencia en el manejo de la información, aprendizaje independiente y responsabilidad social.

La ciudadanía digital se ha convertido en una prioridad para las instituciones educativas al tener que introducir las TIC para la enseñanza – aprendizaje de sus alumnos preparándolos para vivir y trabajar en siglo XXI (Area, 2015).

Al respecto conviene decir que desarrollar competencias ciudadanas es una forma concreta de educar la ciudadanía, y esa tarea deben poner su empeño las instituciones educativas, las familias y la sociedad en general (Montero, García y Rincón, 2008).

En este punto, la ciudadanía digital se ha convertido en una prioridad para las instituciones educativas, las TIC para la enseñanza – aprendizaje de sus alumnos, señalemos en pocas palabras que la construcción de la ciudadanía digital es un reto para la educación sosteniéndola en la responsabilidad, ética, la legalidad y la justicia con sus dimensiones humanas, culturales y sociales (Ávila, 2016).

Como lo hace notar Echeverría (2001), las escuelas deben promover el desarrollo de habilidades, conocimiento y disposiciones para el uso de las herramientas tecnológicas, desarrollando una alfabetización digital de oportunidades sistemáticas de acción, reflexión, producción y comunicación, tomando en cuenta que los docentes deben adecuadamente apoyarlos y acompañarlos para desarrollarse en los espacios de interacción.

CAPÍTULO III. Asociación A Favor de lo Mejor

En los capítulos anteriores se ha descrito los fundamentos teóricos que dan sustento al desarrollo del material educativo. En este capítulo describiremos la importancia que la organización A Favor de lo Mejor (AFM) busca una mejor calidad de contenidos en los medios digitales a través de una responsabilidad compartida con diferentes herramientas, una de ellas es la elaboración de materiales educativos.

3.1 Descripción de la asociación y sus objetivos

AFM es una asociación civil que, desde 1997 trabaja por elevar la calidad de los contenidos de los medios de comunicación, para fomentar un sano entretenimiento y la responsabilidad de construir una cultura de valores indispensables para el desarrollo de las personas (AFM, 2019).

Los objetivos de AFM:

- Busca que los medios de comunicación aumenten la transmisión de contenidos positivos en su programación y así contribuyan a que el entretenimiento y la información coadyuven al desarrollo y superación de las personas.
- Trabajan para que se reduzcan de manera importante los contenidos de vulgaridad, indecencia, obscenidad y violencia de los programas y mensajes de televisión, radio, cine, publicaciones y otros medios, particularmente en horarios que son para toda la familia.
- Desean que el público logre discernir entre lo positivo y lo negativo de lo que ve, oye y lee a través de los medios y que participe responsablemente dando a conocer su opinión para incidir en los futuros contenidos.

3.1.1 Historia, Misión y Visión de AFM

Esta asociación surgió con el propósito de educar a los receptores de los medios para que puedan seleccionar y evaluar los contenidos de los mensajes que reciben.

Para AFM (2019) su Misión es que los medios de comunicación, en su propósito de entretener e informar al público, contribuyan también a su educación, cultura y desarrollo humano. En consecuencia promover lo mejor de nuestras tradiciones y costumbres de manera constructiva.

La visión de AFM (2019) es luchar entre los integrantes y las empresas que forman parte, por la creación de una nueva cultura de la comunicación para que México aumente el nivel de los valores fundamentales y contribuya así a la construcción de una convivencia más digna y civilizada.^[L]_[SEP]

Construir como sociedad una cultura de la comunicación basada en la Libertad de Expresión con la Responsabilidad que conlleva; una comunicación de calidad que brinde entretenimiento sano y creativo, información veraz, en una industria competitiva y rentable.

3.2 Metodología de trabajo en AFM

La metodología que se desempeña dentro de la organización pretende motivar la creación de una nueva generación de ciudadanos digitales, que sean capaces de potenciar y aprovechar las enormes ventajas de estos instrumentos, disminuyendo sus posibles riesgos. Algunas de esas acciones estratégicas son las siguientes:

- Consejos de audiencia: incluye mesas temáticas de trabajo en las cuales se escucha la opinión de la sociedad y de los expertos. Plataformas virtuales: se refiere a la creación de recursos digitales (plataformas) que facilitan la participación de la audiencia a través de la red.
- A Favor de TIC: consta de un espacio que proporciona herramientas a todo el público para el aprovechamiento de las nuevas tecnologías. Es decir, se pretende ayudar a los educadores, maestros y padres de familia, con guías prácticas en el uso de la información, lenguaje de medios, Internet, así como retos y oportunidades, acciones pedagógicas, protección de la infancia, prevención y seguridad en medios.
- Guías de cine: son recursos que dan a conocer, por un lado, la clasificación otorgada por las autoridades y por otro, los contenidos de violencia, sexualidad, vicios y lenguaje que contiene la película para que, a partir de ella, el público

pueda decidir con mayor libertad lo quiere consumir y si es un contenido apto para su familia.

- Talleres en escuelas (Talentos creativos): estos pretenden colaborar con universidades para desarrollar y formar a jóvenes con perspectiva ética y social que lleven a cabo proyectos aplicados de impacto en nuestra sociedad.
- Quálitas: Es un premio que reconoce e impulsa la calidad de los contenidos que transmiten los medios. Es otorgado a los contenidos que se transmiten por televisión abierta y de paga, radio, cine y publicidad. Los participantes son elegidos a través de la elección que hace el público y de un análisis que se lleva a cabo en A Favor de lo Mejor. Es relevante mencionar que este premio es el más importante que se hace a contenidos de los medios en México, ya que es la audiencia quien también participa en la selección de los ganadores.

CAPÍTULO IV. Material Educativo

En este apartado se presenta la selección, desarrollo, procedimiento y validación del material educativo, con el objetivo de tener más claridad de la guía de las habilidades para la construcción de la ciudadanía digital.

4.1 Descripción general del material educativo

Objetivo

El objetivo general del material educativo es que guíe la enseñanza del uso, comprensión y desarrollo de capacidades asociadas a la ciudadanía digital.

Participantes

El material es para niños de primaria alta, con el propósito de que los alumnos con el apoyo del docente o padre de familia consoliden el aprendizaje sobre el desarrollo de las habilidades digitales y así guiar a la construcción de la ciudadanía digital.

Donde la esencia informacional no es buscar más datos o información, si no mejorar los procedimientos para buscar y saber discernir sus significados, expresar o argumentar en sus distintas aplicaciones con el mayor alcance posible.

Espacio y material educativo

El material didáctico se puede trabajar y descargar desde un aula, casa o cualquier lugar que tenga conexión a Internet, ingresando a la plataforma: A favor de Tic, en el apartado de recursos didácticos.

Está pensado para que el docente o padre de familia, así eligiendo el nivel educativo, habilidad digital y fase que quiera trabajar, permitiendo y llevando el aprendizaje a su ritmo, recomendado que trabaje todas las fases y habilidades digitales, concluyendo el nivel educativo que va dirigido (alumnos de primaria alta) .

Tiempo

Descargando de manera ordenada las cuatro fases, concientización, análisis, reflexión y acción, la guía del docente y la actividad para el alumno, se plantea que cada fase se trabaje una por día o simplemente al ritmo del docente, para las cuales el alumno pueda manipular y

poco a poco trabaje para tener una representación del uso de las tecnologías y así permitir la comprensión de los conceptos en la era digital.

El material educativo propone una enseñanza con la noción del contexto digital a partir de sus características muy simples, diseñados para su fácil uso dentro de los estándares y formatos de contenido para lo que están siendo empleados, hasta hacer propuestas en la que describan e identifiquen las cualidades de las habilidades digitales.

Se caracteriza por ser un material educativo público y expuesto a la vista, lo que garantiza que no restringe al usuario, es totalmente gratuito y disponible a cualquier momento para hacer uso con fines académicos.

4.1.1 Diseño del material educativo

Selección y aprobación de la información

Para la selección del material educativo, se realizó una exhaustiva investigación y recopilación de información conceptual y material didáctico que contribuyeran al desarrollo y aprendizaje digital para los alumnos a nivel primaria. Por consiguiente se organizó y seleccionó, imágenes, significados, conceptos, cuadros, juegos, preguntas, figuras, programas, videos, resolución de problemas, por último se adecuaron a cada una de las habilidades digitales.

Cada una fueron evaluadas, modificadas, aprobadas y supervisadas por los expertos de AFM, de manera que cada planeación se revisaba de manera puntual y profesionalmente para lograr el objetivo de cada habilidad digital, logrando un trabajo en conjunto para el desarrollo de los materiales didácticos.

Uno de los propósitos de la psicóloga educativa es indagar de la mejor manera para desarrollar y guiar al alumno en las diferentes áreas del conocimiento, considerando los elementos que tenemos ha nuestro alcance. Analizando que existen una gran variedad de materiales en los cuales podemos convertirlos en instrumentos didácticos, lo único que se necesita es imaginación, creatividad e iniciativa.

Para favorecer el proceso de enseñanza y hacer el uso eficaz del material educativo es importante considerar la información que antecede a las estrategias didácticas propuestas, teniendo como apoyo una introducción una pauta sobre el concepto y tema que son aspectos importantes en el material educativo.

Una vez que se obtuvo la conceptualización y recopilación sobre cada habilidad digital se procedió a la elaboración de material educativo. Acompañada del espiral del empoderamiento de AFM,(véase anexo 2). Este es un esquema creado por la organización AFM que sigue una secuencia de cuatro fases para el desarrollo óptimo de las habilidades digitales:

⇒ **Fase de concientización**

La primera fase consta de integrar la concientización, conceptualización y el conocimiento de la realidad, basado en cuestiones como: ¿qué?, ¿cómo?, ¿por qué?, ¿cuándo?, con la finalidad de introducir al tema. (véase anexo 3).

⇒ **Fase de análisis**

En esta fase se conoce a profundidad la habilidad, para fortalecer la competencia y facilitar la exploración e identificación del contenido, (véase anexo 4).

⇒ **Fase de reflexión**

En la tercera fase se desarrolla el pensamiento y/o consideración para la comprensión de tema de manera razonable, (véase anexo 5).

⇒ **Fase de acción**

La última fase es la más importante, el alumno debe recuperar los conocimientos adquiridos con las fases anteriores. Por lo que se pretende que el alumno siga una lógica inductiva para comprender y desarrollar la habilidad digital en su entorno (véase anexo 6).

Tabla general de habilidades y actividades:

A continuación se muestra una tabla reflejando una síntesis de las actividades correspondientes a las habilidades digitales, que contiene el material educativo.

Habilidad digital	Medio	Actividades, para las cuatro fases: 1)concientización 2) análisis 3)reflexión 4)acción	Tiempo	Criterio de evaluación	Aprendizaje esperado
Alfabetización digital	Redes sociales	1) recortes guía 2) cuadro comparativo 3) recortes 4) creación de contenido	30 min c/u	Colaboración y aportación en las actividades.	Manejo de información y expone sus puntos de vista.
Gestión de la Información	Programa para edición de imágenes	1) preguntas guía: uso y beneficios al editar imágenes 2) identificará imágenes editadas y reales 3)preguntas, ventajas y desventajas al editar imágenes 4) diseño, elaboración de una imagen	30 min c/u	Participación activa en las actividades.	Identifica y analiza, creando conciencia con la información que ve en Internet.
Empatía digital	Plataforma de videos	1) recortes y juego 2) análisis de imágenes 3) relación de preguntas4) crea un historia de empatía	30 min c/u	Participación activa en las actividades, expone y argumenta su trabajo.	Identifica la empatía en el contexto digital.
Identidad digital	Redes sociales	1) preguntas guía 2) análisis ¿cómo me ven los demás 3) preguntas 4) crea un decálogo para el buen uso de las redes sociales	30 min c/u	Participación activa en las actividades, expone y argumenta su trabajo.	Tome conciencia que los datos que brinda o comparte en internet crea una identidad.
Privacidad	Internet	1) preguntas guía 2) complementar frases 3) reflexión de conceptos 4) elaboración de formulario para la privacidad en Internet	30 min c/u	Colaboración y participación en las actividades.	Manifiesta postura crítica.
Seguridad de los Usuarios	Correo electrónico	1) juego indagatorio (sopa de letras) 2) conocimiento de conceptos 3) relación de columnas 4) escribir y enviar un correo a un compañero	30 min c/u	Expone e interpreta las actividades	Identifica comportamiento al compartir información,
Liderazgo digital	Videojuegos	1) cuadro complementario 2) resolución de un cuestionario 3) complemento de un esquema 4) exponer una estrategia para el uso de los videojuegos	30 min c/u	Colaboración y participación en las actividades.	Expresa puntos de vista fundamentados en los conocimientos adquiridos.
Creación de contenido	Radio por internet	1) investigación y resolución de preguntas 2) análisis del programa de radio 3) discusión grupal: diferentes programas de radio 4) creación de un programa de radio para el internet	30 min c/u	Evidencia del trabajo en equipo.	Propone material creativo, manifestando postura crítica.
Juicio crítico	Publicidad	1) preguntas indagatorias características de un anuncio 2) preguntas de análisis 3) exponer y argumentar ¿Qué miro en los anuncios? 4) creación de un anuncio publicitario	30 min c/u	Colaboración en las actividad individual y grupal.	concientización del tiempo frente a la tecnología.

Autorregulación	Televisión	1) juego introductorio 2) preguntas de análisis ¿qué hace mi familia cuando miro televisión? 3) enlistar actividades que realizó con frecuencia 4) realizar un horario de actividades y regular un equilibrio de las mismas	30 min c/u	Colaboración en las actividad individual y grupal.	Argumenta y expresa puntos de vista, manifestando una postura crítica.
-----------------	------------	---	------------	--	--

Tabla 1. Resumen de actividades de cada habilidad digital (Elaboración propia).

4.1.2 Estructura del material educativo

- **Guía para el docente:**

El modelo de guía docente parte del modelo educativo de AFM es un documento básico de planificación para el desarrollo de habilidades digitales.

La guía del docente se complementa de una habilidad digital, un objetivo, una breve introducción que le ayude a la implementación del tema, y saber su definición, usos, ventajas y desventajas de la habilidad digital elegida. Por consiguiente encontrará el material que necesita para realizar las actividades y una breve descripción de paso a paso como presentarla con los alumnos, por último una reflexión para tener un juicio crítico del tema revisado.

El material educativo está organizado de manera sistemática y progresiva utilizando diferentes estrategias para construir un entorno de aprendizaje, con la intención de que el alumno experimente y comparta sus experiencias con el profesor o padre de familia y compañeros.

- **Actividad del alumno:**

Las habilidades digitales se resumen en actividades de aprendizaje que le permitan la incorporación eficaz a la era digital en las que desarrolle el criterio personal para hacer posible el uso responsable de las TIC.

Las actividades del alumno pueden ser individuales o grupales, con tareas en clase o extra clase, siempre bajo la guía del profesor que planificará las tareas dirigidas a un objetivo educacional.

Las tareas individuales pueden consistir en leer, argumentar, resumir, crucigramas, sopa de letras, caso de análisis, sintetizar, elaborar mapas conceptuales o cuadros sinópticos, ver un video y analizarlo, responder consignas, realizar tareas de experimentación, estudiar, investigar, etcétera, actividades que promueven el aprendizaje y al mismo tiempo son dinámicas, divertidas y motivadoras para ello. Las tareas grupales incluyen la recolección de información, la distribución del trabajo, debates, comparaciones, argumentaciones, correcciones, elaboración de conclusiones y trabajo en equipo.

El alumno se enfrenta a comprender y aplicar lo que han aprendido como una herramienta para resolver los problemas. En la hoja de actividad del alumno también propone una reflexión final para su reforzamiento de cada una de las habilidades digitales, con el fin de verificar el objetivo de la habilidad digital.

4.2 Validación del material educativo

La validación del material educativo se llevó a cabo en dos fases. La primera, consiste en la revisión por los expertos de la asociación AFM, tomando en cuenta objetivos, correcciones, sugerencias y retroalimentación, sin despegarse de los valores de la institución. La segunda, se realizó a través de la aplicación del material educativo a un grupo de niños de primaria alta, fuera del aula; ésta se llevó a cabo en 10 sesiones. Se aplicó un cuestionario, previamente diseñado para este estudio.

4.2.1 Primera fase: diseño, elaboración y validación por expertos de AFM

El material educativo fue evaluado por miembros calificados y expertos de la organización A Favor de lo Mejor, integrado por dos pedagogas, evaluando, redacción, ortografía, actividades acorde a la edad a quien va dirigido, contenido apropiado y objetivo de cada planeación para el alumno y docente; enfocado a la misión y propósitos de las asociación AFM mencionados anteriormente.

Se realizaron modificaciones y adecuaciones al material con el propósito de obtener un material eficiente y llamativo.

4.2.2 Segunda fase: validación por aplicación del material educativo

Con la intención de valorar el material educativo si cumple con el objetivo se decidió la aplicación del mismo.

El material educativo puede ser utilizado por aquella persona adulta, encargada de la atención y cuidado del infante y por supuesto por las instituciones educativas.

Es importante que los padres, cuidador y/o aplicador lea cada apartado del material, de esta manera surgirá el interés de la información y actividades que se da en cada uno de las habilidades digitales.

La validación del material educativo “Construcción de la ciudadanía digital en niños de primaria alta”, fue dentro del hogar de uno de los participantes, en la Ciudad de México, aproximadamente 1 hora, con un total de 10 sesiones.

Participantes:

El grupo se conformó de 5 participantes de primaria alta a quienes, se aplicó una habilidad digital por sesión con las cuatro fases, concientización, análisis, reflexión y acción, en una hora aproximadamente. Los materiales requeridos para cada actividad o sesión fueron.

Materiales:

- Material educativo impreso (10 habilidades)
- Cuestionario (ver anexo No 5)
- Rúbrica (ver anexo No 6)
- Tijeras
- Resistol
- Lápices
- Colores
- Herramienta tecnológica (computadora o teléfono)
- Internet

Antes de iniciar la actividad del alumno, se realiza una pequeña introducción y explicación de la habilidad digital que se verá en la sesión. Tomando en cuenta que en la hoja del docente describe paso a paso que se tiene que hacer.

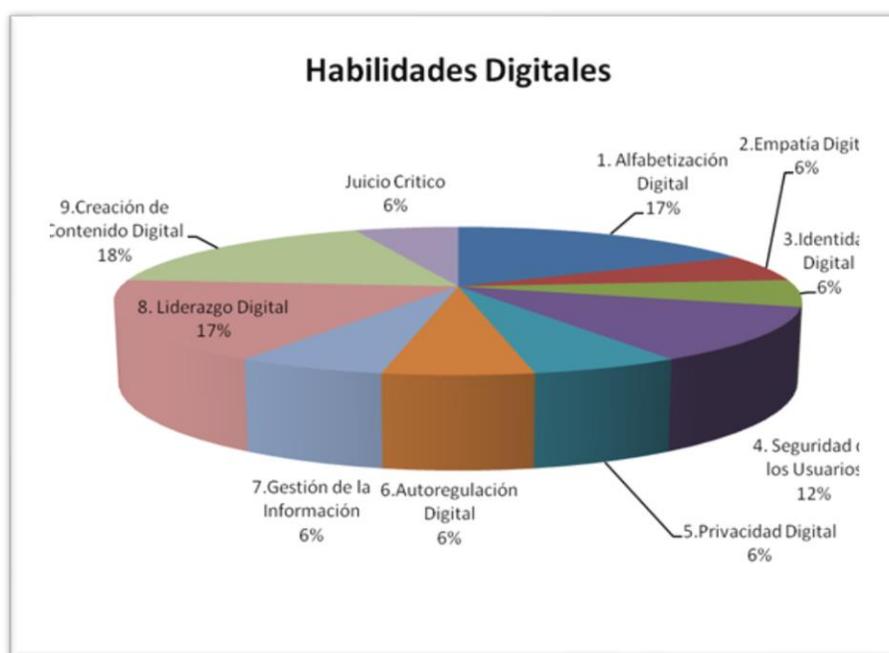
Continuando con la descripción y lectura de la actividad, haciendo participe a los chicos, sin olvidar que se comparte una reflexión final en cada habilidad.

A través del material educativo y las TIC se desarrollan competencias para la construcción de la ciudadanía digital, al mismo tiempo que se fortalecen las capacidades de apropiación tecnológica. Es necesario mencionar que, el material educativo no presenta una secuencia, por lo que la estructura es flexible, en donde la hora, el tiempo, la habilidad digital y el lugar, son elegidos por el adulto.

Al finalizar las 10 sesiones conformadas por las cuatro fases: concientización, análisis, reflexión y acción. Se aplicó un cuestionario para conocer el aprovechamiento del material educativo (Anexo 5) y se evaluó con una rúbrica diseñada exprofeso para este estudio (Anexo 6).

Los resultados obtenidos a través de esta evaluación se presentan de manera gráfica y analítica.

Gráfica 1 Habilidades digitales.



Los resultados que se muestran en esta gráfica nos permiten visualizar las diez habilidades y los porcentajes de los participantes para cada habilidad. El 100% corresponde a las 10 habilidades. La habilidad más desarrollada es “creación de contenido digital”, con 18% y las menos desarrolladas son: autorregulación, identidad digital, empatía digital, gestión de la información, juicio crítico y privacidad.

Gráfica 2 Participantes.



En la gráfica 2 vemos el porcentaje de aciertos de cada participante.

Cada participante respondió el cuestionario, formado por 10 preguntas con 4 opciones de respuesta en escala tipo Likert. El puntaje más alto es de 30, es decir, 100% . Los dos participantes con mayor puntaje demuestran tener noción del uso y aplicación dentro del contexto digital. Los otros tres participantes obtuvieron porcentajes menores de aciertos, es decir, tienen noción baja.

En la valoración posterior a la aplicación se observaron algunos resultados obtenidos, que permiten reconocer el nivel del participante respecto a la construcción de ciudadanía digital, identificar las necesidades y habilidades que deben de reforzar.

Respuestas de los participantes

Participante No 1	Puntaje	Análisis	Participante No 2	Puntaje	Análisis
Alfabetización Digital	3	De las 10 habilidades digitales solo destaca 3, alfabetización, liderazgo digital y creación de contenido	Alfabetización Digital	1	El participante demuestra tener el 50% del manejo de las habilidades digitales.
Empatía Digital	1		Empatía Digital	2	
Identidad Digital	1		Identidad Digital	1	
Seguridad de los Usuarios	2		Seguridad de los Usuarios	1	
Privacidad Digital	1		Privacidad Digital	2	
Autorregulación Digital	1		Autorregulación Digital	1	
Gestión de la Información	1		Gestión de la Información	1	
Liderazgo Digital	3		Liderazgo Digital	2	
Creación de Contenido	3		Creación de Contenido	3	
Juicio Crítico	1		Juicio Crítico	1	
Total	17		Total	15	
Participante No 3	Puntaje	Análisis	Participante No 4	Puntaje	Análisis
Alfabetización Digital	3	El participante reporta un 63% del manejo de las habilidades digitales e implementar estrategias para completar el 36% restante para su construcción de ciudadanía digital.	Alfabetización Digital	3	En este participante se destaca la autorregulación digital teniendo un puntaje bajo, por lo que se debe trabajar y sugerir algunas estrategias o ejercicios, incluyendo actitudes.
Empatía Digital	1		Empatía Digital	2	
Identidad Digital	2		Identidad Digital	3	
Seguridad de los Usuarios	3		Seguridad de los Usuarios	2	
Privacidad Digital	1		Privacidad Digital	3	
Autorregulación Digital	2		Autorregulación Digital	1	
Gestión de la Información	1		Gestión de la Información	2	
Liderazgo Digital	3		Liderazgo Digital	3	
Creación de Contenido	1		Creación de Contenido	2	
Juicio Crítico	2		Juicio Crítico	3	
Total	19		Total	24	
Participante No 5	Puntaje	Análisis			
Alfabetización Digital	3	Aquí se expone a uno de los participantes con mayor puntaje, por lo que demuestra un desarrollo fundamental en las habilidades digitales.			
Empatía Digital	2				
Identidad Digital	2				
Seguridad de los Usuarios	3				
Privacidad Digital	2				
Autorregulación Digital	3				
Gestión de la Información	2				
Liderazgo Digital	3				
Creación de Contenido	3				
Juicio Crítico	3				
Total	26				

Tabla 2. Representa el número las respuestas de cada participante.

Por medio de la información presentada, se observa en que habilidad se desempeñan mejor, competencias que le permitirán desarrollarse en el aula así como en la vida diaria.

4.3 Material educativo

A continuación se presenta la propuesta de la guía del material educativo, realizada con las habilidades digitales, la cual se caracteriza por la secuencia de las cuatro fases: concientización, análisis, reflexión y acción; que pretende el uso y guía para la construcción de ciudadanía digital.



Gestión de la Información

ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: "Dibuja sin papel"

Habilidad: Gestión de la información.

Medio: Internet (programas o aplicaciones para modificar imágenes).

Sección: Primaria Alta.

Tiempo: 30 minutos.

Objetivo de la habilidad: Los alumnos identificarán el objetivo, los beneficios y riesgos del uso del programa para editar imágenes.

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, creación de contenido y toma de decisiones y trabajo en equipo.

Introducción:

A lo largo y ancho de la red, existen una multitud de programas que permiten hacer ajustes a nuestras imágenes, por mencionar algunas como: Photoshop expres, Sumo Paint, Pick Magic, Phirx, etc. Permitiendo realizar operaciones básicas como, conversiones en blanco y negro o sepia, colocarle marcos, stickers y uso de efectos especiales.

La edición de las imágenes son para optimizar, manipular, retocarla con el fin de alcanzar la meta deseada, una de esas metas puede ser, eliminar los errores que pudo haber ocurrido durante el escaneo o en la toma de una fotografía. El significado de photoshop es "taller de fotos", en 1987 un estudiante de doctorado llamado Thomas Knoll, de la universidad de

Michigan, realizó un trabajo en su Macintosh para mostrar imágenes a escalas de grises en pantallas monocromáticas. Su hermano le recomendó que lo convirtiera en un programa más complejo editor de imágenes, así es como surge el photoshop. El programa siendo un éxito le vendieron a Adobe, hasta el día de hoy es el software profesional más utilizado para la edición de las imágenes o fotografías.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Video

Hoja de actividad

Lápices y plumas

Descripción:

1.- Dividir al grupo de 4 a 5 personas.

2.- Repartir la hoja de actividades.

3.- Proyectar el siguiente video.

https://www.youtube.com/watch?v=4_iIydAd_5s

4.- Pedir que lean el objetivo de la actividad en voz alta.

5.- Pedirles a los equipos que escriban su opinión sobre el video y el objetivo de la sesión, tomando en cuenta los beneficios y riesgos del uso de las aplicaciones para editar imágenes .

6.- Cada equipo leerá su opinión haciendo comparaciones con las de los otros equipos.

6.- Al finalizar pedirles a los alumnos llegar a una conclusión grupal escribiéndola en el pizarrón.

Reflexión: El photoshop, así como las demás aplicaciones para editar imágenes o fotografías, son una excelente herramienta para fomentar la creatividad en los niños, jóvenes y adultos, pero para obtener estos beneficios se requiere de un manejo seguro.

ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: "Dibuja sin papel"

Objetivo: Identificaré el objetivo, los beneficios y riesgos del uso del algún programa para editar imágenes.

Instrucciones: De acuerdo a lo que viste en el video, contesta las siguientes preguntas:

Escribe aquí la
opinión del
equipo:

¿Para qué se usa la edición de las imágenes?

¿Cuáles son los beneficios de editar las imágenes?

¿Cuáles son los riesgos de editar las imágenes?

Reflexión: El analizar las imágenes te permite entender las estrategias que se utilizaron para proyectar un mensaje.

Título de la actividad: "Dibuja sin papel"

Habilidad: Gestión de la información.

Medio: Internet (programas o aplicaciones para modificar imágenes).

Sección: Primaria Alta.

Tiempo: 30 minutos.

Objetivo de la habilidad: Los alumnos identificarán las diferencias fotográficas realizadas con un programa digital (Microsoft Paint).

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, creación de contenido y toma de decisiones y trabajo en equipo.

Introducción:

Más que una herramienta de edición nos encontramos ante los programas que nos permiten aplicar infinidad de filtros y ajustes a las imágenes. Puedes realizar ajustes automáticos y ajustes simples como, crear felicitaciones o poner bordes y marcos a las fotos o incluso dar un aspecto de póster.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Fotografías

Hoja de trabajo

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- Dividir al grupo de 4 a 5 personas.
- 2.- Repartir a cada equipo la hoja de trabajo (actividad).
- 3.- Pedir al alumno que observe muy bien las imágenes.
- 4.- Pedirles a los alumnos que identifiquen y seleccionen lo que se les cambió las imágenes, con los siguientes parámetros:
A) Oscurece y aclara imagen

- B) Rotar imagen
- C) Cambio de color
- D) Efectos
- C) Fotomontaje
- D) Cambio de imágenes
- E) Luz
- F) Cambio de fondo

Reflexión: Las imágenes también son un medio de comunicación mucha gente las ve, por sus colores, letras o slogan, por las emociones que producen en nosotros. Entonces, ¿es válido editar todo tipo de imágenes?

Gestión de la Información
ACTIVIDAD 2: ANALISIS
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: "Dibuja sin papel"

Objetivo: Identificaré las diferencias fotográficas realizadas con una herramienta digital para editar imágenes.

Instrucciones:

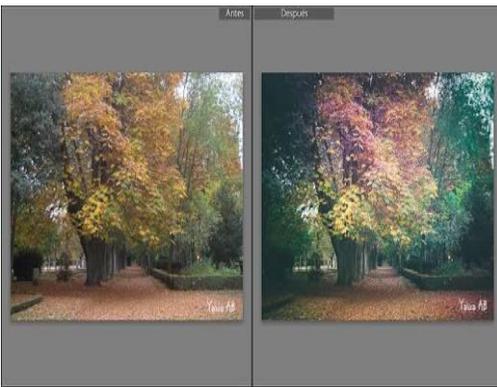
Identifique y seleccione con una X qué fue lo que se les cambió a las imágenes.



- A)Obscurece y aclara imagen
- B)Rotar imagen
- C)Cambio de color
- D)Efectos
- C)Fotomontaje
- D)Cambio de imágenes
- E)Luz
- F) Cambio de fondo



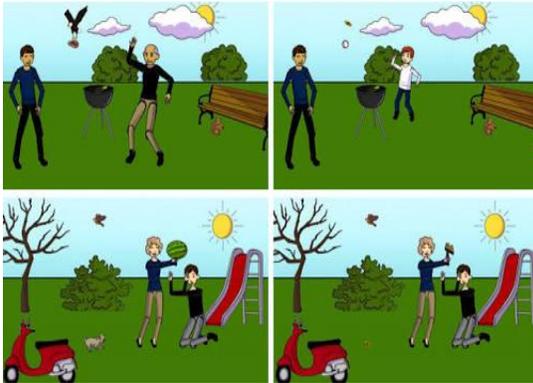
- A) Obscurece y aclara imagen
- B) Rotar imagen
- C) Cambio de color
- D) Efectos
- C) Fotomontaje
- D) Cambio de imágenes
- E) Luz
- F) Cambio de fondo



- A) Obscurece y aclara imagen
- B) Rotar imagen
- C) Cambio de color
- D) Efectos
- C) Fotomontaje
- D) Cambio de imágenes
- E) Luz
- F) Cambio de fondo



- A) Obscurece y aclara imagen
- B) Rotar imagen
- C) Cambio de color
- D) Efectos
- C) Fotomontaje
- D) Cambio de imágenes
- E) Luz
- F) Cambio de fondo



A)Obscurece y aclara imagen

B)Rotar imagen

C)Cambio de color

D)Efectos

C)Fotomontaje

D)Cambio de imágenes

E)Luz

F) Cambio de fondo

Reflexión: No todas las imágenes que ves en internet son verdaderas. Por ello es importante verificarlas siempre.

Título de la actividad: "Dibuja sin papel"

Habilidad: Gestión de la Información.

Medio: Internet (programas o aplicaciones para modificar imágenes).

Sección: Primaria Alta.

Tiempo: 15 minutos.

Objetivo de la habilidad: El alumno identificará lo positivo y negativo del uso de programas para editar imágenes .

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, creación de contenido y toma de decisiones y trabajo en equipo.

Introducción:

La edición digital de las imágenes se expande cada día más, porque la fotografía se transfiere directo a una computadora por lo que se puede realizar la edición. Posteriormente se pueden utilizar en publicaciones de revistas, libros, periódicos, catálogos y otros medios impresos. Otro fin es dar a conocer al consumidor un producto y para eso ha de llamar su atención, es decir la publicidad, creando carteles o imágenes impactantes y muchas veces sin dejar claro exactamente lo que se está vendiendo para crear un mayor interés al consumidor.

Sin embargo en el área educativa tiene diferentes usos, algunos puede ser para la presentación de algún proyecto, la ilustración de trabajos, el desarrollar habilidades digitales como la creatividad, para expresar lo que sentimos o queremos, como hacer una tarjeta con imágenes de manera divertida para obsequiar el día del amor y la amistad.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Plumas y lápices

Hoja de Actividad

Descripción:

- 1.- Repartir la hoja de actividades a cada alumno.

- 2.- Pedirle a los alumnos leer el objetivo y las instrucciones de la actividad.
- 3.- Se dará un tiempo para que contesten la actividad de manera individual.
- 3.- Al finalizar el pedir a los alumnos la opinión de la actividad.

Reflexión: Recordando que el sentido común de las imágenes informativas no debería desvirtuar la realidad que muestra.

Gestión de la información
ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: "Dibuja sin papel"

Objetivo: Analizaré cuál es el propósito y emitiré un juicio crítico sobre las siguientes imágenes modificadas a través de algún programa de edición de imágenes.

Instrucciones: Observa muy bien las imágenes y contesta las siguientes preguntas.



1.-¿Cuál es su propósito?

2.- ¿Para qué crees que lo hacen?

3.- ¿Es correcto modificar las fotografías?

Si/No ¿Por qué?



1.-¿Cuál es su propósito?
 2.- ¿Para qué crees que lo hacen?
 3.- ¿Es correcto modificar las fotografías?
 Si/No ¿Por qué?



1.-¿Cuál es su propósito?
 2.- ¿Para qué crees que lo hacen?
 3.- ¿Es correcto modificar las fotografías?
 Si/No ¿Por qué?



1.-¿Cuál es su propósito?
 2.- ¿Para qué crees que lo hacen?
 3.- ¿Es correcto modificar las fotografías?
 Si/No ¿Por qué?

Reflexión: ¿Te das cuenta?
 Cuando veas imágenes asegúrate de analizar lo que te proponen.

Título de la actividad: "Dibuja sin papel"

Habilidad: Gestión de la Información.

Medio: Internet (programas o aplicaciones para modificar imágenes).

Sección: Primaria Alta.

Tiempo: 30 minutos.

Objetivo de la habilidad: De manera creativa, el alumno diseñará una imagen con un mensaje positivo, mediante el uso de la aplicación Microsoft Paint.

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, creación de contenido, toma de decisiones y trabajo en equipo.

Introducción:

Microsoft Paint se utiliza para editar imágenes de forma sencilla, se puede ocupar para proyectos escolares, trabajos o simplemente acompañarlos de una manera ilustrativa. Es un programa para la creación y edición sencilla de las imágenes partir de una serie de herramientas de fácil uso, siendo apropiado para trabajarlo en casa y en la escuela.

Algunas facilidades de uso de Microsoft Paint:

- Sencilla interfaz gráfica.
- La aplicación viene con el sistema operativo Windows, por tanto no hay que pensar en su instalación. Se pueden realizar las siguientes opciones, gracias a sus herramientas:
- Creación de dibujos
- Recorte de imágenes
- Agregar texto a imagen
- Corregir aspectos básicos de imágenes de forma rápida
- Cambiar tamaño de las imágenes
- Agregar detalles a las imágenes
- Agregar o cambiar colores a los dibujos
- Guardar imágenes para insertarlas en otro programa.

- Elegir el formato con el que se quiere guardar una imagen.
- Guardar una copia de una imagen cambiando el formato.

De forma adicional, puede servir como herramienta de apoyo para manipular y editar imágenes, con diversos propósitos, como se menciono anteriormente.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Computadora

Internet

Programa: Microsoft Paint

Hoja de Actividad

Descripción:

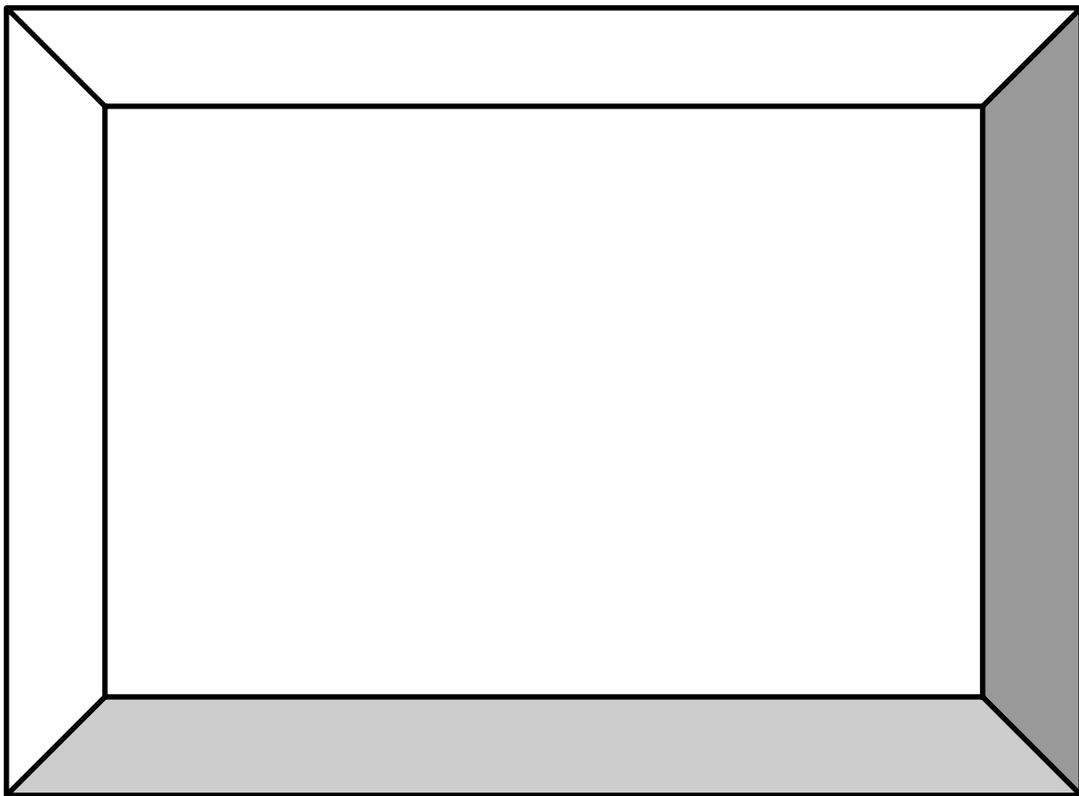
- 1.- Dividir al grupo de 4 a 5 personas.
- 2.- Explicar a los alumnos que de manera creativa diseñarán una imagen con las herramientas digitales como Microsoft Paint sobre el tema de la amistad.
- 3.- Entregar a cada uno de los alumnos la hoja actividad.
- 4.- Elegir a un alumno que lea en voz alta el objetivo de la actividad.
- 5.- Presentando previamente sus trabajos ante grupo.

Reflexión: Por las características mencionadas, Microsoft Paint, además de ser una herramienta muy divertida para los niños, ayuda a desarrollar habilidades psicomotrices aumentando con ello la concentración, desarrollando la creatividad e imaginación, propiciando que se identifiquen y clasifiquen objetos y figuras, y estimulando la motricidad fina al practicar el uso del ratón.

Título de la Actividad: "Dibuja sin papel"

Objetivo: Elaboraré una imagen creativa y divertida utilizando el programa Microsoft Paint.

Instrucciones: De manera muy creativa editen una imagen utilizando el programa Microsoft Paint, anunciando un mensaje positivo sobre la amistad.



Reflexión Por el gran impacto que de las imágenes en internet es importante usemos la creatividad con responsabilidad.



CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD

ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: "Radioedu"

Habilidad: Creación de contenido de calidad.

Medio: Radio por internet

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo de la habilidad: Identificará el alumno cuáles son las frecuencias de la radio convencional y la ciber-radio.

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, toma de decisiones.

Introducción:

La radio sigue siendo uno de los medios de comunicación más efectivos gracias al gran alcance de audiencia que puede llegar a tener, sin embargo las innovaciones tecnológicas siempre han creado grandes revoluciones en el mundo de la comunicación, la radio, ha sido una de ellas.

La radio convencional se transmite en dos frecuencias:

FM- Significa: frecuencia modulada.

AM- Significa: amplitud modulada.

La ciber-radio es transmitida por Internet, siendo posible acceder a estaciones de cualquier parte del mundo, por ejemplo: escuchar una estación de Australia desde Europa o América.

La radio entra a un mundo tecnológico, con sus espacios y tiempos, totalmente distintos al mundo real y por ende al mundo radiofónico convencional. Una radio que ya no tiene límites ni espacio.

Muchas veces dentro de nuestro tiempo libre o nuestros trayectos, escuchamos el radio. Existen diferentes tipos de programas de radio, los más escuchados son de música y noticieros por radio.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Hoja de actividades (alumno)

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- El profesor leerá el objetivo de la clase.
- 2.- El profesor comienza con la introducción de la importancia de la radio.
- 3.- Repartir la hoja de actividades para el alumno.
- 4.- Pedir a los alumnos compartir sus respuestas para sacar una conclusión grupal.

Reflexión: La radio es un medio que sirve para informarse, divertirse, relajarse o simplemente sentirse acompañado. Tu tiempo libre es valioso; por lo que es importante que lo utilices lo mejor posible en actividades de ocio que te ayuden a ser mejor, a sentirte mejor y a ser más feliz. No escuches lo que sea, elige con libertad y criticidad, lo mejor

ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: "Radioedu"

Objetivo: Identificaré las frecuencias de radio y la ciber-radio

Instrucciones: Encierra en un círculo tu respuesta, puedes marcar más de una.

1.-¿ Cuáles son los medios por el cual sueles escuchar la radio?



2.-¿ Cuáles son los lugares dónde escuchas la radio?

3.- ¿Qué frecuencia escuchas?

4.- ¿Te gustaría escuchar la radio de otro país o estado ?

Si/No ¿porqué?

5.-¿Actualmente cómo te gustaría escuchar la radio?

6.- ¿Con quién escuchas la radio?

Reflexión: La radio es un medio que sirve para informarse, divertirse, relajarse o simplemente sentirse acompañado. Tu tiempo libre es valioso; por lo que es importante que lo utilices lo mejor posible en actividades de ocio que te ayuden a ser mejor, a sentirte mejor y a ser más feliz. No escuches lo que sea, elige con libertad y responsabilidad, lo mejor.



CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD

ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Guía para el docente

Título de la actividad: "Radioedu"

Habilidad: Creación de contenido de calidad

Medio: Radio por Internet

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo de la habilidad: El alumno será consciente de lo que le gusta o qué le gustaría escuchar y qué tanto tiempo dedica a escucharlo.

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, toma de decisiones y creación de contenido.

Introducción:

En la actualidad, la radio sigue los pasos de las nuevas tecnologías y continúa buscando, su gran y tradicional reto.

Estos nuevos avances tecnológicos han producido un cambio en la concepción, uso y procedimiento de la radio, que se convierte en ciberradio o radio en Internet, totalmente distinto a lo que se conocía como radio, ya que obtiene imagen y texto, sin perder su clara identidad de comunicación sonora.

En cualquier caso, la ciberradio ha influido considerablemente, y podría decirse que casi más significativamente, en el oyente. Hemos pasado del usuario pasivo que se limitaba a escuchar la radio a una hora determinada, al usuario activo que demanda y busca contenidos específicos en función de sus gustos o necesidades.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Hoja de actividades (alumno)

Lápices y plumas

Internet

Páginas: 1.- <http://www.e-radio.edu.mx/> <http://www.e-radio.edu.mx/Ninosapiens>

2.- <http://www.rtve.es/alicante/> <http://www.rtve.es/alicante/audios/la-estacion-azul-de-los-ninos/>

Descripción:

1.- Actividad de forma individual.

2.- Repartir la hoja de actividades.

3.- Elegir e ingresar a una página:

1.- <http://www.e-radio.edu.mx/> <http://www.e-radio.edu.mx/Ninosapiens>

2.- <http://www.rtve.es/alicante/> <http://www.rtve.es/alicante/audios/la-estacion-azul-de-los-ninos/>

4.- Explicar la página de la radio en internet.

- El programa cuenta con distintas secciones:
- Entrevistas de personajes interesantes como: científicos, poetas, escritores,etc.
- Adivinanzas donde ponen a prueba la imaginación.
- Noticias, datos curiosos, derechos de los niños.
- Conciertos.
- Música.
- Actividades cotidianas para niños como, de sus mascotas, de los huertos, insectos, experimentos,etc.

Reflexión: ¿Sabías que todo lo que escuchamos afecta a nuestro estado de ánimo, nuestras emociones y al desarrollo de nuestra personalidad? Por eso busca escuchar programas de radio que tengan buenos contenidos.



CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD

ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: "Radioedu"

Objetivo: Seré consciente de lo que me gusta escuchar en la radio.

Instrucciones: Responde las siguientes preguntas y comparte las respuestas con tus compañeros.

- ¿ Me gusta escuchar la radio? ¿por qué? _____
- Mi programa favorito es:_____
- Mis canciones favoritas las escucho en la radio o en algún reproductor de música tipo DVD, Ipod _____
- Escucho este programa en: la mañana, la tarde o la noche. _____
- Lo que siento al escuchar el programa de radio es: _____
- Lo que me gusta de este programa de radio _____
- Lo que no me gusta de este programa de radio _____

Reflexión: ¿Sabías que todo lo que escuchamos afecta a nuestro estado de ánimo, nuestras emociones y al desarrollo de nuestra personalidad? Por eso busca escuchar programas de radio que tengan buenos contenidos.

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: "Radioedu"

Habilidad: Creación de Contenido de Calidad

Medio: Radio por Internet

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo de la habilidad: Que los alumnos investiguen diferentes programas de radio en internet, identificando lo bueno y malo de cada programa.

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, toma de decisiones y creación de contenido y trabajo en equipo.

Introducción:

La llegada de ipods y otros dispositivos para oír música han ido ganando batalla al uso de radio; sin embargo, ésta seguirá siendo un medio de comunicación eficaz entre las masas. La radio tiene varias aplicaciones en el sector educativo como informar, entretener y formar.

Algunas de las ventajas y desventajas que nos ofrece la radio:

Ventajas:

- 1.- Inmediatez: Los contenidos se propagan al instante y permite estar informados de las últimas novedades.
- 2.- Da espacio para la imaginación: Al narrar un texto, el interlocutor puede crear personajes, escenarios e ideas con los datos o la forma de hablar de quien lo está narrando.
- 3.- Portabilidad: Podemos llevar con nosotros un radio, o bien desde el mismo teléfono celular o algún otro dispositivo y escucharlo mientras realizamos cualquier actividad en oficina, dentro del auto, casa o estudios.
- 4.- Colaboración e Interacción con el oyente: Dependiendo del programa y emisora, podemos encontrar actividades dirigidas al público, en donde ellos pueden participar llamando para dar sus opiniones, respuestas o ideas sobre un tema en particular.
- 5.- Alcance: Puede llegar a audiencias donde no existan instituciones educativas y formar así a sus oyentes a un bajo costo.

Desventajas:

- 1.-No contiene imágenes que refuercen el contenido sonoro.
- 2.-Muchas emisoras tienen exceso de anuncios comerciales.
- 3.- La música que pautan no siempre es la que queremos escuchar.
- 4.- Los contenidos pueden resultar efímeros en comparación con un medio escrito.

La radio puede fomentar la reflexión ya que existen programas con temas de debate que nos hacen pensar, analizar y realizar nuestras propias conclusiones. La radio nos da algo esencial, la música, que nos permite, relajarnos, cambiar el ánimo y sentirnos bien; también nos hace divertimos, conocer diferentes opiniones por medio de las preguntas y respuestas de la gente que participa en el programa por medio de mensajes.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Lápices y plumas

Internet

<http://www.radioeducacion.edu.mx/>

Hoja de trabajo para el alumno

Descripción:

- 1.- Pedir que lean el objetivo de la actividad.
- 2.- Explicar la introducción a los alumnos.
- 3.- Reproducir el programa de radio. Adelantar el programa para evitar la parte de los comerciales.
- 4.- Ingresa a la siguiente pagina : <http://www.radioeducacion.edu.mx/>
- 5.-Reproducir el programa de radio.
- 6.- Realizar el análisis del programa con las siguientes preguntas:

¿Qué mensaje nos transmite? ¿Me gustó? Si/no ¿Porqué? ¿Qué le cambiaría o le agregaría al programa? ¿ Consideras que tiene un contenido positivo o negativo? ¿Porqué? ¿ Crees que el

contenido del programa afecta el comportamiento de los jóvenes? Y ¿Porqué? ¿Has puesto en práctica algún consejo que hayas escuchado en la radio?

7.- Al finalizar la actividad los alumnos llegarán a una conclusión grupal.

Reflexión: Cuando tengas duda o inquietud sobre alguna información que escuchaste en la radio, es bueno que platiques con tus papás o con alguna persona experta en el tema .



CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: "Radioedu"

Objetivo: Investigaré diferentes programas de radio en internet, identificando lo bueno y malo de cada programa.

Instrucciones: Investiga en internet programas de radio de temas educativos como, científicos, aprendizaje, el universo, arte, curiosidades, etc. Y lo compartiré con mis compañeros.

Nombre del Programa de radio:

Lo bueno de este programa de radio es:

Este programa trata sobre:

Lo malo de este programa de radio es:

Lo bueno de este programa de radio es:

Este programa trata sobre:

Lo malo de este programa de radio es:

Reflexión: Cuando tengas duda o inquietud sobre alguna información que escuchaste en la radio, es bueno que platicues con tus papás o con alguna persona experta en el tema .

ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: "Radioedu"

Habilidad: Creación de contenido de calidad

Medio: Radio por internet

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo de la habilidad: El alumno diseñará un programa de radio con buenos contenidos, utilizando los elementos básicos de un programa de radio en internet.

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, toma de decisiones y creación de contenido y trabajo en equipo.

Introducción: La radio aún es una gran tecnología usada para llegar a una amplia audiencia, ya sea en tu localidad o por todo el país. Los programas de radio pueden incluir música, entrevistas, periodismo, historias u otro tipo de contenido.

Los elementos básicos del programa de radio en internet

- Nombre: considera con cuidado el nombre que elegirás para el programa, ya que es la única cosa que no cambiará en la transmisión.
- Objetivo: ¿Qué quieres lograr con el programa? ¿Es para informar (documentales, programas informativos), entretener (programas musicales, radioteatro), hacer un servicio público (entrevistas, reseñas, programas especiales), etc.?
- Tema: ¿De qué hablarás? Decide el tema o la categoría para el tipo de contenido que produces.
- Programación: decide la cantidad de tiempo para cada programa, la frecuencia con la que se transmitirán y durante cuántos semanas o meses. Por supuesto, la emisora radial lo decidirá si transmites a través de una.
- Audiencia: ¿Quién lo escuchará? Considera el grupo de edad, lugar y otras categorías demográficas que esperas tener como oyentes objetivos.
- Elementos del programa: ¿Cuáles son las características de tu programa? ¿Hay entrevistas, música, llamadas en vivo, invitados especiales?

- **Publicidad:** si necesitas o quieres publicidad para apoyar tu programa de radio, tendrás que buscar patrocinadores, grabar anuncios publicitarios y decidir cómo y cuándo los colocarás dentro del programa.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Lápices y plumas

Hoja de actividad

Internet

Descripción:

- 1.- Dividir al grupo de 3 a 4 personas.
- 2.- Pedir que los alumnos lean el objetivo de la actividad.
- 3.- Explicar a los alumnos la introducción (los elementos básicos para un programa de radio en internet).
- 4.- Pedirles a los alumnos que en equipos diseñen la creación de un programa de radio que tenga contenidos positivos, tomando como base los elementos básicos del programa.
5. Una vez terminado el tiempo del diseño, cada equipo lo presentará a sus compañeros y lo comentarán en clase.

Reflexión:

La radio es un medio de difusión masivo, que llega a muchas personas de diferentes lugares, por lo que puede ser aprovechado de manera extraordinaria para transmitir buenos contenidos.

ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: "Radioedu"

Objetivo: Diseñaré un programa de radio con buenos contenidos, utilizando los elementos básicos de un programa de radio en internet.

Instrucciones: De manera creativa completa con tu equipo, los elementos básicos para diseñar el contenido de un programa de radio en internet que sea divertido y que tenga buen contenido. Al finalizar lo compartirás y comentarás con tus compañeros.

Nombre:
Objetivo:
Tema:
Programación:
Audiencia:
Elementos del programa:
Publicidad:

Reflexión: La radio es un medio de difusión masivo, que llega a muchas personas de diferentes lugares, por lo que puede ser aprovechado de manera extraordinaria para transmitir buenos contenidos.



JUICIO CRÍTICO
ACTIVIDAD 1: CONSCIENZIZACIÓN
Guía para el docente

Título de la actividad: ¿Qué podemos anunciar?

Habilidad: Juicio Crítico

Medio: Publicidad

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min.

Objetivo de la habilidad: Conocerá e identificará el alumno la definición y componentes de la publicidad.

Habilidades a desarrollar: Creatividad, juicio crítico y toma de decisiones.

Introducción:

La publicidad es más fácil de reconocer que definir. A pesar de la enorme variedad de sus innumerables formatos posibles, se supone que todas las personas identifican cuándo reciben un mensaje con intención publicitaria, puede ser observada y definida desde varias perspectivas para conformar sus características.

Hace muchos, muchos años, antes de que se inventara la imprenta, no existían anuncios para dar a conocer un producto, nadie repartía volantes (porque era mucho trabajo estar escribiendo y además la mayoría de la gente no sabía leer), en el tiempo de los egipcios se hacían anuncios que eran como dibujos en una pared. En Roma y Grecia se contrataban personas (llamadas pregoneros) que iban de un lugar a otro hablando de las ventajas de comprar con algún comerciante en especial. Cuando llegó la Imprenta todo cambió y comenzó la era de la publicidad.

Los mensajes publicitarios son una forma de comunicación que intentan convencer a las personas para que compren un producto o servicio. Sus características son:

- Informa sobre los beneficios de un producto
- Usa imágenes atractivas para llamar la atención de las personas
- Debe tener un título
- Usa el logotipo de la marca que anuncia

- Tiene un texto que busca convencer y emocionar a quien lo lee para lograr que compre el producto
- Usa un slogan.
- Si el mensaje publicitario es para radio o televisión también tiene una pista musical

El logo o logotipo es esa imagen que te hace reconocer un producto. Y el slogan es la frase por la que reconoces al producto. El slogan y el logo pueden cambiar con el tiempo. Veamos como ejemplo y analicemos este texto publicitario de Gandhi, una librería en México.



1.-¿Cuál es su función?

Dar a conocer la marca de Gandhi y motivar a la gente a que lea más?

¿Cuál es el logo?

El texto tiene humor porque todos conocemos Facebook y nos invita de una manera divertida, a leer más. Como ves un texto publicitario puede ser sencillo, pero impactante.

¿Cuáles textos publicitarios conoces y qué anuncian?

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Lápiz y plumas

Hoja de actividades (alumno)

Imágenes de publicidad

Descripción:

- 1.- De manera grupal o individual (opcional).

3.- Pedir que lean el objetivo de la hoja de actividades.

4.- Hacerles mención que la publicidad es más fácil de reconocer que definir.
Preguntando: ¿Podrá alguien explicar lo que es publicidad?

5.- De manera breve explicar la estructura clásica de la publicidad, con el siguiente material:

Sugerencia: Museo virtual del arte publicitario.

El museo virtual del arte publicitario del Centro Virtual Cervantes nos permite conocer mensajes publicitarios de muchas épocas.

Para realizar una lectura comprensiva en tres fases:

- Miro: lo que se ve en el anuncio.
- Pienso: los porqués de cada anuncio
- Construyo: un anuncio

http://blog.educalab.es/leer.es/leer_publicidad/index.html

Reflexión: Es importante saber a quién dirigir el mensaje para utilizar instrumentos atractivos para ello y así hacer que tu mensaje tenga impacto positivo.

JUICIO CRÍTICO
ACTIVIDAD 1: CONSCIENCIACIÓN
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: ¿Qué podemos anunciar?

Objetivo: Conoceré e identificaré los componentes de la publicidad.

Instrucciones: Ahora que sabes cuáles son los componentes de la publicidad, observa muy bien, relacionando la columna y el anuncio publicitario. Al final coloca tu propia definición de publicidad.



Titular del anuncio: _____

Slogan: _____

Cuerpo del texto: _____

Beneficio: _____

La publicidad para mi es _____

Reflexión: Los anuncios publicitarios los podemos encontrar en todos los medios de comunicación, desde revistas y periódicos, televisión e internet.



JUICIO CRÍTICO
ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS
Guía para el docente

Título de la actividad: ¿Qué podemos anunciar?

Habilidad: Juicio Crítico

Medio: Publicidad

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min.

Objetivo de la habilidad: El alumno analizará los objetivos, beneficios y riesgos de la publicidad.

Habilidades a desarrollar: Creatividad, juicio crítico y toma de decisiones.

Introducción:

No todo lo que vemos en un anuncio publicitario es verdad depende del artículo o servicio. Leerlo de forma crítica debe permitir, al menos interpretar el mensaje de acuerdo a los intereses e intenciones de quien lo recibe, no de quien lo emite.

Marco global de análisis de anuncios:
¿Qué producto nos venden?
¿Por qué lo sabemos?
¿Qué sabemos de ese producto?
¿Cuál es la característica principal del producto?
¿El precio lo considera elevado?
¿Sabes de alguien más que lo compre?
¿A quién se lo venden?
¿Cómo fue que conociste el producto?
¿Qué dice de las características del producto?
¿Te parece atractivo el anuncio que promueve el producto?
¿Qué otros valores sociales utilizan para hacer atractivo el producto/marca?
-Contenido real del producto.
-Argumento y tema.
-Estilo de vida sugerido.
-Universo de valores fomentado.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Lápices y plumas

Hoja de actividad del alumno

Descripción:

- 1.- Dividir al grupo en 3 o 4 personas.
- 2.- Repartir la hoja de actividades para el alumno.
- 3.- Cada equipo leerá el objetivo de la actividad.
- 4.- Explicar al grupo el marco global de análisis de anuncios.
- 5.- Analizar los siguientes anuncios publicitarios.



¿Qué se anuncia?

¿A qué público va dirigido?

¿Qué personas aparecen en él?

¿Conoces algún otro anuncio similar?

¿Alguna vez has tenido alguno de estos juguetes?

Al comprarlo, ¿era como se mostraba en el anuncio?

¿Con quién jugabas?

¿Cuál es tu opinión sobre el anuncio?, ¿Te ha gustado? y ¿Qué cambiarías?

6.- Colocar en un panel informativo los datos globales que encontró el grupo, que estará presente en el aula durante las clases destinadas a la publicidad.

Reflexión:

En los anuncios publicitarios pueden encontrar algo muy interesante y entretenido, para elegir con responsabilidad.

JUICIO CRÍTICO
ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: ¿Qué podemos anunciar?

Objetivo: Analizaré los objetivos, beneficios y riesgos de la publicidad.

Instrucciones: Mira con atención las imágenes y contesta las siguientes preguntas.



¿Qué se anuncia?

¿A qué público va dirigido?

¿Qué personas aparecen en él?

¿Conoces algún otro anuncio similar?

¿Alguna vez has tenido alguno de estos juguetes?

Al comprarlo, ¿era como se mostraba en el anuncio?

¿Con quién jugabas?



¿Qué se anuncia?

¿A qué público va dirigido?

¿Qué personas aparecen en él?

¿Conoces algún otro anuncio similar?

Al comprarlo, ¿era cómo se mostraba en el anuncio?

¿Cuál es tú opinión sobre el anuncio? ¿Te ha gustado?

¿Qué cambiarías?

Reflexión: Si los anuncios publicitarios se diseñan de acuerdo al público al que van dirigidos, ¿Creés que los anuncios que están dirigidos a niños como tú son adecuados?



JUICIO CRÍTICO
ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN
Guía para el docente

Título de la actividad: ¿Qué podemos anunciar?

Habilidad: Juicio Crítico

Medio: Publicidad

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 40 min.

Objetivo de la habilidad: El alumno analizará y explicará el mensaje y objetivo de un anuncio publicitario.

Habilidades a desarrollar: Creatividad, juicio crítico y toma de decisiones.

Introducción:

En la época de edad media, la comunicación oral fue el principal soporte publicitario, acompañado de instrumentos de percusión para llamar la atención. El grito era el principal anuncio en esa época, tanto que los vendedores ambulantes atraían a voces a quienes paseaban por allí para invitarles a adquirir su producto.

Siguieron los carteles junto a la mercancía en los mercados e incluso la existencia de lugares fijos donde incluir pequeños mensajes.

Los carteles siguieron utilizándose pero a modo de tablón de anuncios, integraba tantos avisos como propuestas de venta de mercancías o servicios.

En el siglo XVI se comenzaron a publicar las primeras versiones rudimentarias de los actuales periódicos y aparecen en ellos anuncios por palabras en forma similar a la actual.

En los años cuarenta aparece la televisión el cual se convertirá en el soporte publicitario por excelencia gracias a su potencia comunicativa y a las audiencias a las que puede llegar.

En el siglo XX la explosión de la sociedad de consumo y a la difusión a gran escala de diversos medios de comunicación.

Ahora las agencias integran especialistas en investigación de mercados, pero también con creatividad y en la adaptación de los mensajes a los diferentes soportes por medio de aportaciones profesionales especializadas en diferentes disciplinas.

Surge el Internet no únicamente como el complemento de otras acciones del mix de comunicación, sino como un potente soporte publicitario para nuevos tipos de anuncios.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Hoja de actividades (Alumno)

Internet

Deporte: <https://youtu.be/xXIky0hFpOU>

Cajita Feliz: <https://youtu.be/qsIkEN8mHWU>

Descripción:

- 1.- Sé leerá el objetivo de la actividad.
- 2.- Pedirle a un alumno que lea la evolución histórica de la publicidad.
- 3.- Realizar una lluvia de ideas sobre cómo ven la publicidad con la tecnología y colocarlas en el pizarrón.
- 4.-Proyectar los videos y contestar las preguntas para su análisis.

1er Video:

<https://youtu.be/qsIkEN8mHWU>

Cajita feliz:

- ✓ ¿Creés que sólo por comer comida en Mc Donalds cuidarás más el planeta?
- ✓ Si comes un Happy Meal, ¿serás más feliz? ¿Qué te parecen los regalos de Mc Donalds? ¿Y qué opinas que den regalos que dan en las cajitas?
- ✓ ¿Qué tipo de colores aparecen en el anuncio? ¿Qué transmiten?
- ✓ ¿Cuál es el objetivo y mensaje del anuncio publicitario?
- ✓ ¿Consideras que el anuncio tiene creatividad?
- ✓ El slogan que se utiliza es anuncio de:
- ✓ La imagen atractiva que utiliza este anuncio es:
- ✓ ¿Se exagera en las cualidades del producto? SI/ NO ¿Por qué?
- ✓ Te parece que confunde o engaña? Si/ NO ¿Por qué?

2do Video :

<https://youtu.be/xXIky0hFpOU>

Deporte:

- ✓ ¿Creés que si comemos natillas "Danet" como Ronaldinho (en el anuncio), llegaremos a ser tan buenos jugando al fútbol como él?
- ✓ ¿Qué piensas, que primero comía natillas y luego se volvió un buen jugador o cuando fue buen jugador lo contrataron para hacer este anuncio?
- ✓ Si sueles comer natillas, ¿has notado alguna mejoría en el deporte que practicas? Si te gusta el fútbol, ¿Has anotado más goles?
- ✓ ¿Cuál es el objetivo y mensaje del anuncio publicitario?
- ✓ ¿Consideras que el anuncio publicitario tiene creatividad?
- ✓ El slogan que utiliza es anuncio es:
- ✓ La imagen atractiva que utiliza este anuncio es:
- ✓ ¿Se exagera en las cualidades del producto? SI/ NO ¿Por qué?
- ✓ Te parece que confunde o engaña? Si/ NO ¿Por qué?

Reflexión: Tú tienes el poder de decidir si quieres o no comprar determinado producto, pero para poder elegir adecuadamente, es importante analizar lo que nos propone cada anuncio. Recuerda que tener y consumir los productos no es lo que te hace ser feliz o ser mejor en algunos aspectos.



JUICIO CRÍTICO

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: ¿Qué podemos anunciar?

Objetivo: Analizaré y explicaré el objetivo y mensaje las de un anuncio publicitario.

Instrucciones: Observa los videos y contesta las siguientes preguntas.

1er Video:

<https://youtu.be/qslkEN8mHWU>

Cajita feliz:

- ¿Creés que sólo por comer comida en McDonalds cuidarás más el planeta?
- Si comes un Happy Meal, ¿serás más feliz?
- ¿Qué te parecen los regalos de McDonalds? ¿Y qué opinas que den regalos en las cajitas?
- ¿Qué tipo de colores aparecen en el anuncio? ¿Qué transmiten?
- ¿Cuál es el objetivo y mensaje del anuncio publicitario?
- ¿Consideras que el anuncio tiene creatividad?
- El slogan que utiliza es anuncio es:
- La imagen atractiva que utiliza este anuncio es:
- ¿Se exagera en las cualidades del producto? SI/ NO ¿Por qué?
- Te parece que confunde o engaña? Si/ NO ¿Por qué?

2do Video :

<https://youtu.be/xXlky0hFpOU>

Deporte:

- ¿Consideras que si comemos natillas "Danet" como Ronaldinho (en el anuncio), llegaremos a ser tan buenos jugando al fútbol como él?
- ¿Qué piensas, que primero comía natillas y luego se volvió un buen jugador o cuando fue buen jugador lo contrataron para hacer este anuncio?
- Si sueles comer natillas, ¿has notado alguna mejoría en el deporte que practicas? Si te gusta el fútbol, ¿Has anotado más goles?

- ¿Cuál es el objetivo y mensaje del anuncio publicitario?
- ¿Consideras que el anuncio publicitario tiene creatividad?
- El slogan que utiliza es anuncio es:
- La imagen atractiva que utiliza este anuncio es:
- ¿Se exagera en las cualidades del producto? SI/ NO ¿Por qué?
- Te parece que confunde o engaña? Si/ NO ¿Por qué?

Reflexión: Tú tienes el poder de decidir si quieres o no comprar determinado producto, pero para poder elegir adecuadamente, es importante analizar lo que nos propone cada anuncio. Recuerda que tener y consumir los productos no es lo que te hace ser feliz o ser mejor en algunos aspectos.

JUICIO CRÍTICO
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN
Guía para el docente

Título de la actividad: ¿Qué podemos anunciar?

Habilidad: Juicio Crítico

Medio: Publicidad

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min.

Objetivo de la habilidad: El alumno realizará de manera creativa la publicidad de un producto o servicio que sea útil para su comunidad.

Habilidades a desarrollar: Creatividad, juicio crítico, toma de decisiones y creación de contenido.

Introducción:

Todos los anuncios publicitarios proponen captar la atención y lograr la interactividad. El objetivo es conseguir la creatividad para el anuncio.

Algunos formatos publicitarios en Internet:

BANNERS (rótulo) es el anuncio más común en Internet. Ocupa un espacio (normalmente la franja superior o el lateral derecho) propio en la página web, sin confundirse con el contenido de la página del anunciante.

EL BOTÓN es una versión minimalista del banner, se trata de un gráfico-estático o dinámico-vinculado a una funcionalidad, llevando al usuario a la página web del anunciante.

BEYOND-THE-BANNER se basa en una experiencia visual más sofisticada que a su vez permite pasar un mensaje más complejo.

EL RECTÁNGULO este formato se coloca en la mitad de la pantalla.

EL RASCACIELOS (del inglés skyscraper) el anuncio ocupa una columna a lo largo de toda la página.

VENTANAS FLOTANTES el anuncio se desplaza de un lado a otro de nuestra pantalla.

POP-UPS estas ventanas se abren por sí solas cuando entramos en una página.

EL INTERSTITIAL son anuncios que aprovechan los tiempos muertos, es decir se activan durante el tiempo de transición entre una página y otra, o bien durante el tiempo de descarga de una página. Ejemplo:

Banner



El botón

Rascacielos





POP UPS



Rectángulo

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Lápices y plumas

Hoja de actividades

Internet (para proyectar los ejemplos)

Descripción:

- 1.- Repartir a los alumnos la hoja de actividades
- 2.- Pedir que lean el objetivo de la actividad.
- 3.- Explicar la publicidad en Internet
- 4.- Mostrarles los ejemplos
- 5.- Preguntarles ¿Para ellos cuál es el mejor formato? y ¿porqué?

6.- Pasar a la hoja de actividades

Reflexión: Cuando veas un anuncio, asegurate de verificar lo que te propone... ¡Tú puedes! Recuerda que vales mucho, independientemente de que utilices o compres los productos que te ofrecen.

JUICIO CRÍTICO
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: ¿Qué podemos anunciar?

Objetivo: Realizaré de manera creativa la publicidad de un producto o servicio que sea útil para mi comunidad.

Instrucciones: Con los formatos de publicidad vistos en clase, realizaré la publicidad de algún producto o servicio, que me gustaría vender en Internet. Recuerda que el contenido tiene que ser verdadero y positivo.

Reflexión Cuando veas un anuncio, asegúrate de verificar lo que te propone...¡Tú puedes!, recuerda que tú vales mucho independientemente de que utilices o compres los productos que te ofrecen.



SEGURIDAD DE LOS USUARIOS
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: “Todos quieren comunicarse”

Habilidad: Seguridad de los usuarios

Medio: Internet (Correo electrónico)

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo de la habilidad: El alumno conocerá su propósito del correo electrónico.

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, identidad personal, alfabetización digital.

Introducción:

El correo electrónico se llama así porque funciona de una forma similar a la del servicio postal.

Es un servicio gratuito en que puedes enviar y recibir mensajes de manera instantánea a través del internet, incluyendo fotografías o archivos de todo tipo.

A modo de introducción proyectar el video

Video : https://youtu.be/ni_w00FkcNY

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Hoja de actividad (Alumno)

Lápices y plumas

Internet

Video : https://youtu.be/ni_w00FkcNY

Descripción:

- 1.- Repartir al alumno la hoja de actividades.
- 2.- Proyectar el video

Reflexión:

La ventaja de los servicios en línea reside en que opera a través de un ordenador de Web, esto significa que puedes contratar y gestionar tu buzón con facilidad , es decir puedes leer y enviar correos electrónicos desde cualquier ordenador del mundo.

SEGURIDAD DE LOS USUARIOS
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “Todos quieren comunicarse”

Objetivo: Conoceré el propósito del correo electrónico.

Instrucciones: Resuelve la siguiente sopa de letras con los elementos del correo electrónico.

M A P R I V A C I D A D K L O P Ñ F X C V B B
E D I R E C C I O N I O L T F J L M A I L D S Q
N J K I P D W S F D E L Ñ O P D S N B A G U J
S Z A Q S E G U R I D A D L P Ñ T D C X Q P Ñ
A K D E W Q E R W W D I O M G O O G L E Z L
J C O U P Ñ S A E D F G H L O P D F H V C N I
E C O R R E O E L E C T R O N I C O E N T O P
G R W I O P C S F T U W P U I O P F E Y V J L

- Dirección
- Correo electrónico
- Google
- Yahoo
- Mensaje
- Contraseña
- Privacidad
- Mail

Reflexión: Sabías que ... Usando el correo electrónico, los mensajes llegan a su destino sin demora ni costo alguno. ¡Maravilloso! ¿Cierto?

Título de la actividad: “Todos quieren comunicarse”

Habilidad: Seguridad de los usuarios

Medio: Internet (correo electrónico)

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno conocerá las características del correo electrónico.

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, seguridad de los usuarios, identidad personal, alfabetización digital, privacidad.

Introducción:

A modo de introducción se sugiere el siguiente video.

<https://youtu.be/31aTz2kfJDg>

¿Qué es un spam?

Se llama spam, correo basura o mensajes basura a los mensajes no solicitados o de remitente no conocido (correo anónimo).

Bandeja de entrada , es un espacio en el que puedes ver los mensajes que te han llegado y los datos de su remitente título o asunto y la fecha que se envió el mensaje.

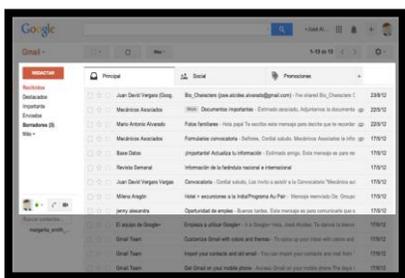
Cuando ingresas a tu correo electrónico, notarás que de lado izquierdo se encuentra el panel de opciones que te permitirá ingresar a las carpetas de: mensajes enviados, borradores, spam o correo no deseado y eliminados o papelera.

Para o destinatario: en este espacio, escribes la dirección de correo electrónico de la persona a la que enviarás el mensaje.

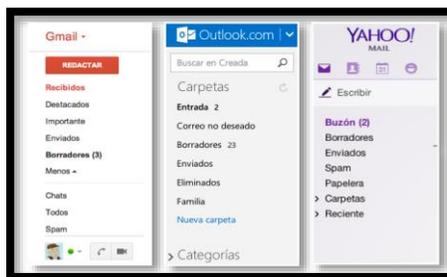
CC (con copia) Aquí puedes escribir las direcciones de las personas a quienes copiarás el mensaje, solo recuerda separarlas con comas(,).

CCO (Copia oculta) Usa este campo para escribir direcciones de las personas que también quieres que reciban tu mensaje, sin que los demás se enteren.

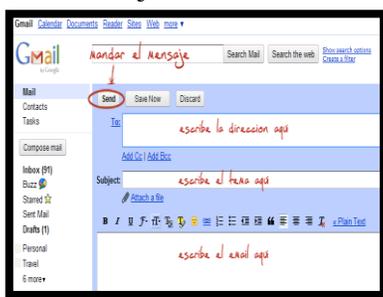
Bandeja de entrada



Carpeta de mensajes



Enviar mensaje



Responder mensaje



Enviar con copia oculta.



Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Computadora con internet

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

Video: <https://youtu.be/31aTz2kfJDg>

Descripción:

1.-Explicar a los alumnos la introducción

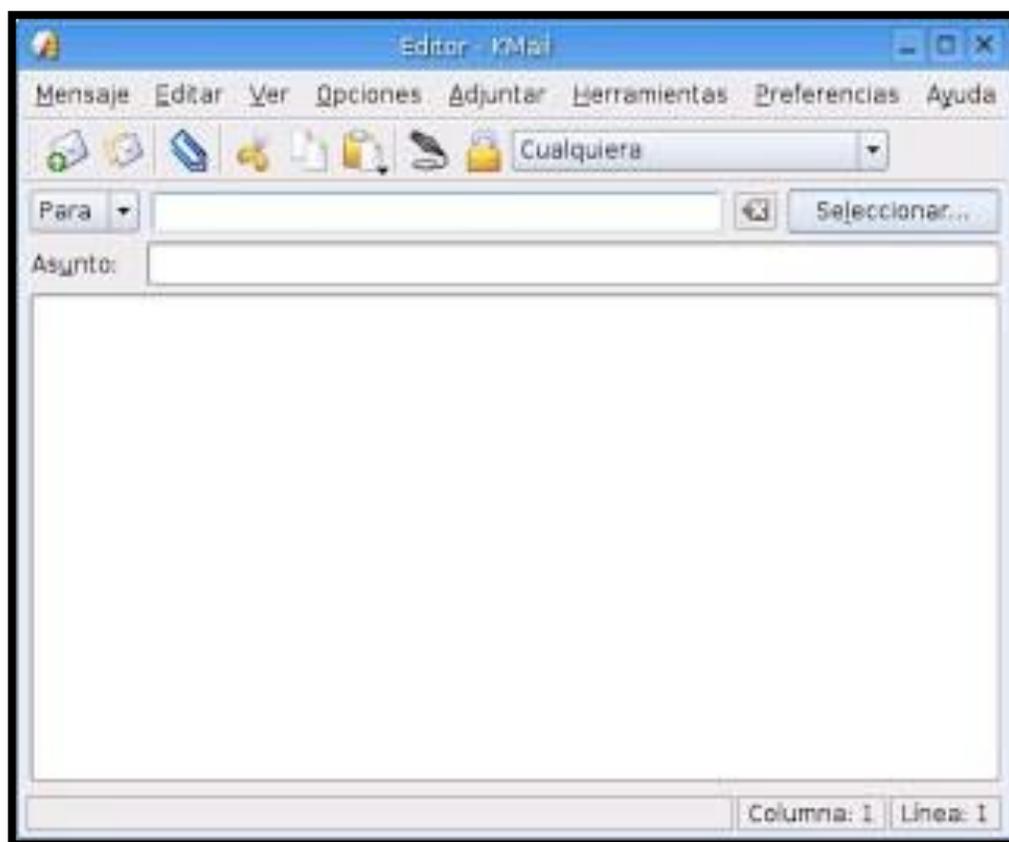
- 2.- Dividir al grupo de 4 o 5 personas
- 3.- Pedirles a los alumnos que inventen y escriban en su hoja de actividad su correo electrónico.
- 4.- Realizar una lista con todos los correos electrónicos de los alumnos y pegarla en el pizarrón.
- 5.- Pedir a los alumnos que elijan un correo electrónico y así mandarle un mensaje de amistad.

Reflexión: Toma en cuenta que algunos mensajes pueden contener virus que afectan el rendimiento de tu computadora y hasta podrían averiar tus datos seriamente. No debes confiar en todos los mensajes que llegan a tu cuenta.

Título de la Actividad: “Todos quieren comunicarse”

Objetivo: Conoceré las características del correo electrónico.

Instrucciones: Envía tu primer correo electrónico a un compañero de tú clase.



Reflexión: Usando el correo electrónico, los mensajes llegan a su destino sin demora ni costo alguno. ¡Maravilloso! ¿Cierto?

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: “Todos quieren comunicarse”

Habilidad: Seguridad de los usuarios

Medio: Internet (correo electrónico)

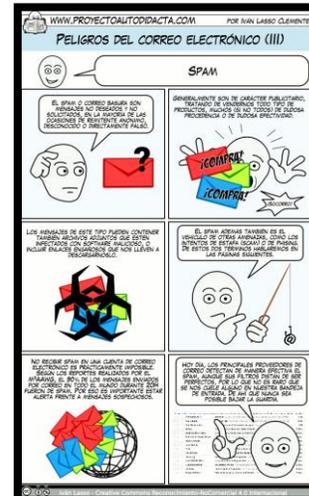
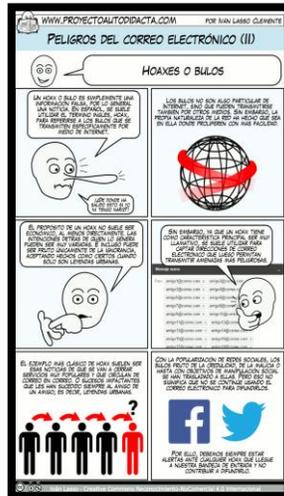
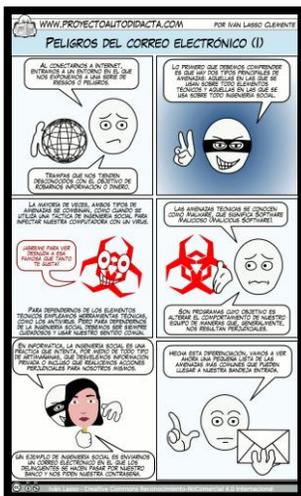
Sección: Primaria Alta

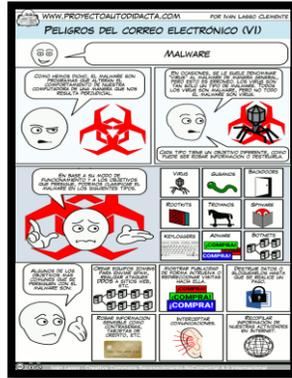
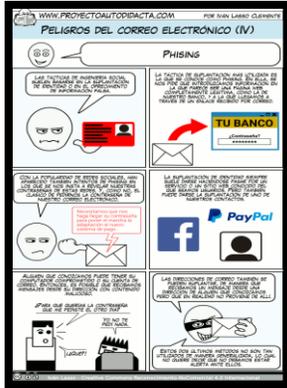
Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno conocerán el riesgo del correo electrónico.

Habilidades a desarrollar: Juicio crítico, seguridad de los usuarios, empatía digital, identidad personal, alfabetización digital.

Introducción: A manera de introducción, presentarles la historieta.





Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Hoja de actividad (para el alumno)

Computadora

Internet

Descripción:

- 1.- A modo de introducción presentarles las imágenes de la historieta.
- 2.- Repartir la hoja de actividades
- 3.- Realizar una reflexión entre todos sobre el riesgo del correo electrónico.

Reflexión:

Video de sugerencia:

https://youtu.be/9-POvA_RubU

El correo electrónico es uno de los mejores generadores de confianza digital que conocemos. Recordando que el internet es una conversación entre humanos, en consecuencia, el intercambio de correos electrónicos es un dialogo, que debe sonar humano.

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “Todos quieren comunicarse”

Objetivo: Conoceré los riesgos del correo electrónico.

Instrucciones: Relacionas las columnas.

<p>1</p> <p>Si un desconocido te contacta en las redes sociales y te sugiere que se conozcan...</p>	<p>2</p> <p>¿Qué tienes que hacer si una persona te intimida por el chat?</p>
<p>3</p> <p>Si recibes mails de una persona que no conoces...</p>	<p>4</p> <p>Si una persona te pide tu contraseña de email...</p>
<p>5</p> <p>Si una publicación te pide tus datos personales</p>	<p>5</p> <p>Si una publicación te pide tus datos personales</p>

- Consulta a tus padres
- Elimínalo de tus contactos
- No lo abras
- No respondas
- Le envío mis datos

Reflexión: La cuenta de correo electrónico es una de las más importantes que tenemos en la vida virtual debido a la cantidad de datos personales que almacenamos en ella.

Título de la actividad: “Todos quieren comunicarse”

Habilidad: Seguridad de los usuarios

Medio: Internet (correo electrónico)

Sección: Primaria Alta

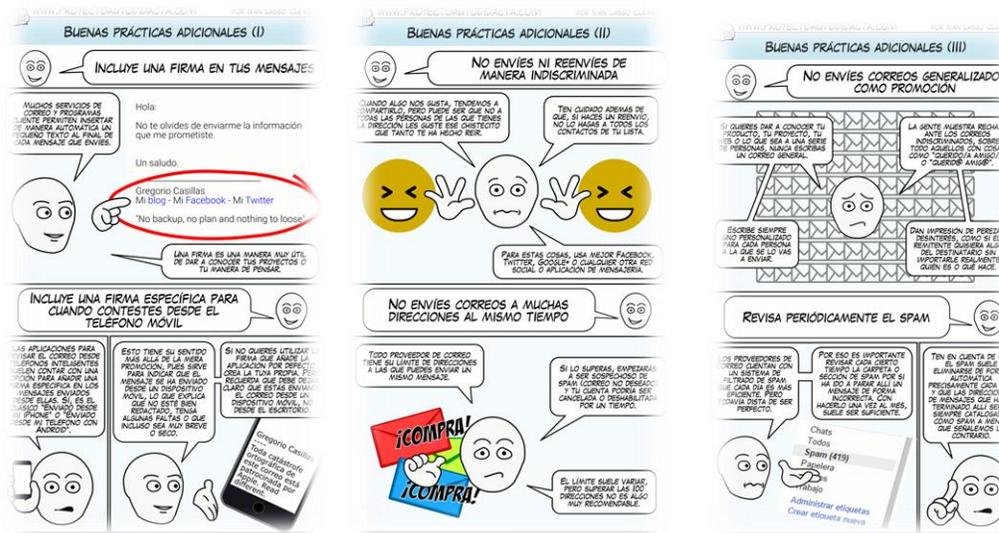
Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno escribirá y enviará un correo electrónico a un compañero de clase, con los elementos ya vistos en clase.

Habilidades: Juicio crítico, seguridad de los usuarios, empatía digital, identidad personal, alfabetización digital.

Introducción:

A manera de introducción, para tener una buena práctica al enviar un correo electrónico.



Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Computadora

Internet

Hoja de actividad (alumno).

Descripción:

- 1.- Proyectar los comics.
- 2.- Pedir que un alumno lea una diapositiva.
- 3.- Pedir que seleccionen a un compañero de clase para enviarle un correo emotivo con el tema de la amistad, familia o educativo.

Reflexión: No compartas información personal de la que te puedas avergonzar, ya que podrías dar a otras personas una impresión equivocada de ti. Recuerda que el humor o la ironía no siempre se entiende en Internet.

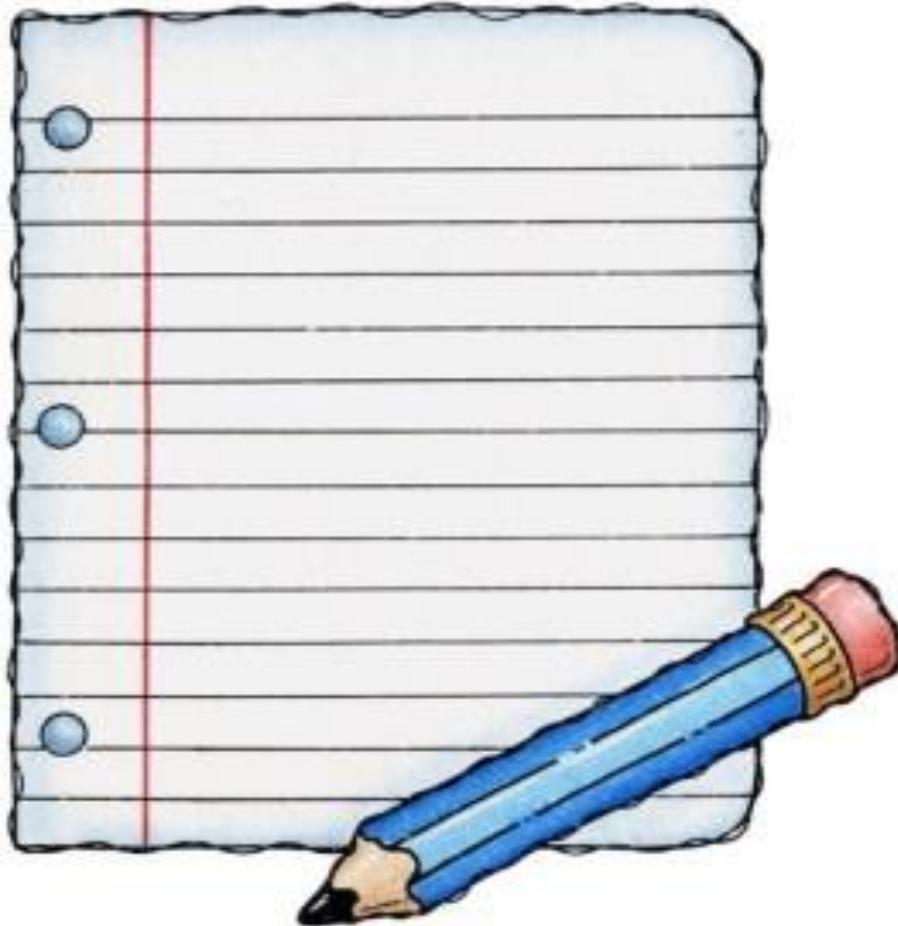
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “Todos quieren comunicarse”

Objetivo: Escribiré y enviaré un correo electrónico a un compañero de clase, con algún mensaje de amistad.

Instrucciones: Con todos los elementos adquiridos para crear un correo electrónico enviarás un mensaje a un compañero con el tema de amistad.



Reflexión: ¡Ah! ¡Una última cosa! NO LO ESCRIBAS TODO EN MAYÚSCULAS: ¡DA LA SENSACIÓN DE QUE ESTÉS GRITANDO!



EMPATÍA DIGITAL
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: “Adivina lo que siento”

Habilidad: Empatía Digital

Medio: Plataforma de Video, You Tube Kids

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: El alumno conocerá e identificará las emociones y sentimientos.

Habilidades: Juicio crítico, autoregulación y empatía digital.

Introducción:

La empatía es la capacidad de identificarse con alguien y de compartir sentimientos, es decir ponerse el lugar de los demás. La mayoría de los seres humanos llevamos una vida un poco alterada y estresada en numerosas ocasiones y nos cuesta entender a las personas que nos rodean.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Internet

Computadora

Hoja de actividad (alumno)

Revistas y periódico

Tijeras y pegamento

Descripción:

- 1.- Destinará un espacio de los muros del aula para las emociones.
- 2.- Los alumnos descubrirán el espacio, debido a que debe estar súper atractivo, estimulante y lleno de color, con imágenes agradables.
- 3.- Pondrá el nombre de algunos sentimientos e imágenes que las represente.
- 4.- Pedir a un alumno que realice un letrero con alguna de las palabras que se encuentre en la pared de las emociones.
- 5.- Los alumnos enriquecerán el rincón de las emociones con sus propias expresiones de los sentimientos a través de un dibujo o un recorte de alguna revista o periódico.

Reflexión: Esta habilidad es muy importante para tener un mayor conocimiento de los sentimientos propios y ajenos para poder comunicarnos de mejor manera con los que nos rodean.

ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “Adivina lo que siento”

Objetivo: El alumno conocerá e identificará las emociones y sentimientos.

Instrucciones: Enriqueceré el rincón de las emociones realizando un dibujo o con algún recorte de alguna revista o periódico.



Reflexión: Las emociones son respuestas fugaces, pero pueden alargarse si las alimenta un estímulo positivo.



EMPATÍA DIGITAL
ACTIVIDAD 2: ANÁLIS
Guía para el docente

Título de la actividad: “Adivina lo que siento”

Habilidad: Empatía digital

Medio: Plataforma de Video, You Tube Kids

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: El alumno Identificará aquellos rasgos físicos o gestuales que nos hacen reconocer las emociones en los demás y, además, tratar de buscarles unas causas y soluciones.

Habilidades: Juicio crítico, empatía digital, gestión de información.

Introducción:

Las emociones, tienen significados más específicos que el humor, se siente con mayor intensidad.

Tienen causas específicas y conocidas, tienen significados precisos, son nombradas de manera precisa y etiquetas socialmente.

Las emociones se expresan más fácilmente y de forma más concreta y precisa.

Nuestras emociones siempre están presentes en la vida, a cada instante, aunque no tengamos consciencia de ellas.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Internet

Computadora

Hoja de actividad (alumno)

Descripción:

Opcional :

A modo de introducción proyectar el video de la plataforma

You Tube : <https://youtu.be/xtcQFO-FlpE>

You Tube Kids. Título: Conoce tus emociones con intensamente.

You Tube: <https://youtu.be/hNgfr5kHg5E>

- 1.- Imprimir y recortar los personajes de varias películas , suficientes para todo los del grupo.
- 2.-Colocarlos en una bolsa o caja.
- 3.-Pedir a un alumno que lea el objetivo de la actividad.
- 4.-Pedir que cada uno de los alumnos seleccione un personaje, y que nos describa que observa en el personaje y que se imagine que creen que ha pasado con el, porque se siente así.



Reflexión: La empatía es la capacidad de percibir lo que el otro siente o, en otras palabras, la capacidad de ponernos en los zapatos de otras personas, saber cómo se siente , que emociones experimenta.

Guía para el docente

Título de la actividad: “Adivina lo que siento”

Habilidad: Empatía digital

Medio: Plataforma de Video, You Tube Kids

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: El alumno reconocerá situaciones de la vida cotidiana con la empatía

Habilidades: Juicio crítico, autoregulación, gestión de la información, alfabetización digital.

Introducción:

La diferencia entre emoción y un sentimiento, la primera implica un cambio inmediato y el segundo es algo más permanente y se puede convertir en un estado del ánimo.

Una persona puede aumentar la capacidad de empatía observando a detalle a los demás mientras hablas con ellos, prestándoles mucha atención y observándolos, esforzándose para ponerse en su lugar.

A modo de introducción : <https://youtu.be/hX60bIksDsU>

Video de las emociones.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- Pedirle a un alumno que lea el objetivo de la actividad.
- 2.- Pedirles a los alumnos que mencionen palabras relacionadas con la empatía.
- 3.- Realizarles una pregunta a sí mismos. ¿ Soy empático?
- 4.- Elegir al azar algunos alumnos para que expongan su respuesta y comentarlo en clase.
- 5.- Repartir la hoja de actividad.

Reflexión: analiza una situación en tú vida donde veas la empatía.

EMPATÍA DIGITAL
ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “Adivina lo que siento”

Objetivo: El alumno reconocerá situaciones de la vida cotidiana con la empatía.

Instrucciones: Relaciona las imágenes que muestran una acción de empatía y las que no estén fomentando la empatía.



Acción de
empatía
de abrazar



No hay
empatía
cuando no
compartes.

No hay
empatía al
burlarse de
los demás



No hay empatía
cuando agredes.



Hay empatía
cuando trabajas
en equipo.



Reflexión: Antes de decir cualquier cosa,
piensa como te sentirías si alguien te lo digiera
a ti.

EMPATÍA DIGITAL
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN
Guía para el docente

Título de la actividad: “Adivina lo que siento”

Habilidad: Empatía digital

Medio: Plataforma de Video, You Tube Kids

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

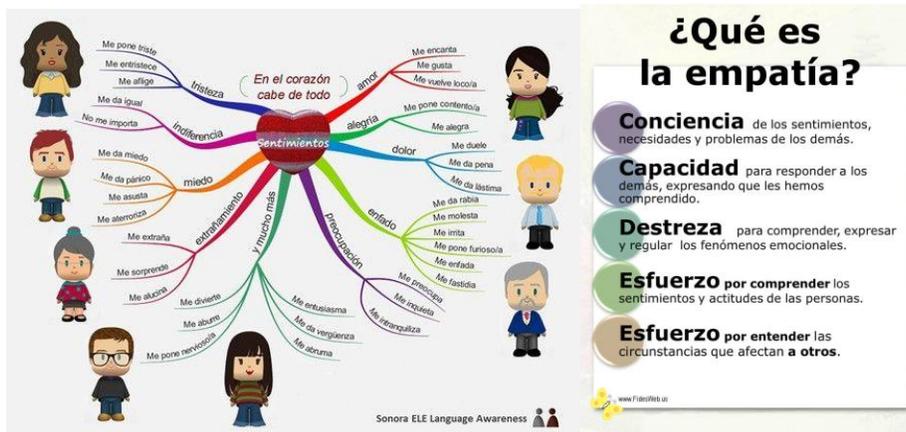
Objetivo: El alumno valorará y concluirá desarrollando un historieta con los conceptos vistos en clase.

Habilidades: Autoregulación , juicio crítico y empatía digital.

Introducción:

La empatía aumenta en la medida que conocemos a las personas, pues la relación frecuente nos facilita descubrir sus motivos de enfado, alegría o desánimo y su consecuente modo de actuar. Esto se manifiesta claramente entre padres e hijos, en las parejas y con los amigos donde la relación es muy estrecha, quienes parecen haber adquirido el "poder de adivinar" qué es lo que sucede antes de haber escuchado una palabra, teniendo siempre a la mano la respuesta y el consejo adecuados para la ocasión.

Explicar el siguiente mapa mental y la infografía:



Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Internet

Hoja de actividad

Colores

Lápiz y plumas

Descripción:

1.- A manera de introducción explicar el mapa mental, para que el alumno pueda desarrollar su comic.

2.- A manera de resumen explicar la infografía ¿Qué es la empatía?

Opcional: <https://youtu.be/X-adLyMUmeE>

3.- Repartir hoja de actividades.

4.- Pedir a un alumno que lea el objetivo de la actividad.

6.- Explicar las instrucciones.

Reflexión: la empatía viene a ser algo así como nuestro radar social, pues a través de ella se puede apreciar los sentimientos y necesidades de los demás, dando pie a la calidez emocional, el compromiso, el afecto y la sensibilidad.





AUTORREGULACIÓN
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN
Guía para el docente

Título de la actividad: “No todo el tiempo”

Habilidad: Autorregulación

Medio: Televisión

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: El alumno reconocerá que programa y cuánto tiempo pasa frente al televisor.

Habilidades: Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación

Introducción:

En la actualidad la televisión se ha convertido en un elemento importante para la vida del hombre. La televisión es como un gran medio de comunicación y enseñanza, también es una gran forma de entretenimiento.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material:

Internet

Video: “yo nunca vi televisión” <https://youtu.be/wfNUme4wRzE>

Hoja de actividades (alumno)

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- El profesor leerá el objetivo de la actividad.
- 2.- Explicara la introducción.
- 3.- Les preguntara a los alumnos lanzando una pelota (pequeña o mediana)
¿Qué programa ves? ¿Cuánto tiempo estas frente al televisor?
- 4.-Anotando en el pizarrón los programas y tiempo más relevantes.
- 5.- Proyectar el video: “yo nunca vi televisión” <https://youtu.be/wfNUme4wRzE>

Reflexión: La televisión es una fuente afectiva para la formación de actitudes, adquisición de habilidades y la formación del comportamiento del niño. Podemos considerar la televisión como medio de socialización.

AUTORREGULACIÓN
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “No todo el tiempo”

Objetivo: El alumno reconocerá que programa y cuánto tiempo pasa frente al televisor.

Instrucciones: Completa la tabla, respondiendo las siguientes preguntas.

¿Qué programas veo durante una semana?

L	M	M	J	V
Fecha	Fecha	Fecha	Fecha	Fecha

¿Qué programa o programas veo?

¿Qué me motiva a ver ese programa?

¿Cuánto tiempo paso frente al televisor?

Reflexión: Debemos tomar consciencia de que hay contenidos de televisión que pueden ser inadecuados.



AUTORREGULACIÓN
ACTIVIDAD 2: ANÁLIS
Guía para el docente

Título de la actividad: “No todo el tiempo”

Habilidad: Autorregulación

Medio: Televisión

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: El alumno analizará qué sucede en su entorno cuándo ve televisión.

Habilidades: Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación

Introducción:

Ver televisión puede traer beneficios , pero si se realiza de manera limitada y selectiva, algunos estudios dicen que los niños ven mucha televisión. Si lo que ven no tiene conexión a otras formas de alfabetización , entonces el niño está aprendiendo.

Los distintos aspectos de la televisión educativa que presentan especial interés para comprender el sistema total y a influencia sobre los telespectadores.

La función primaria en la televisión educativa es difundir temas educativos, algunos de estos son planificación familiar, la salud, la historia del arte, etc.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Lápices y plumas

Hoja de actividad (alumno)

Descripción:

- 1.-Pedir a un alumno al azar que lea el objetivo de la actividad.
- 2.-Repatir hoja de actividad.
- 3.-Compartir con los compañeros sus respuestas.

Reflexión: Antes de encender la televisión, es importante saber lo que se va a ver, y no encender la tele para ver que hay... Y saber cuándo apagarla.



AUTORREGLUACIÓN
ACTIVIDAD 2: ANÁLIS
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “No todo el tiempo”

Objetivo: El alumno analizará qué sucede en su entorno cuándo ve televisión.

Instrucciones: Completa el esquema ¿ Qué hace mi familia mientras yo veo televisión?

¿ Qué hace mi familia mientras yo veo la televisión?

Papá

Hermano

Mamá

Hermana

Reflexión: El televisor se ha convertido en difusor de distintos valores y antivalores para la sociedad, sean inmediatos, influyendo en el comportamiento, saberes, opiniones y aptitudes.

Guía para el docente

Título de la actividad: “No todo el tiempo”

Habilidad: Autorregulación

Medio: Televisión

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: El alumno establecerá un horario donde planifique los programas que quiera ver.

Habilidades: Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación.

Introducción:

Lo bueno:

- Hay canales que nos enseñan a educarnos, como: ingles, el abecedario, deporte, ejercicios, etc.
- Hay programas con documentales o de la materia de historia.
- Podemos encontrar distintos valores positivos como: la amistad , el amor, la familia , conservaciones del medio ambiente, etc.

Lo malo: la televisión no influye sobre la inteligencia, pero si sobre la concentración. Se observa claramente en el rendimiento escolar , provocando imágenes duraderas en su mente de los niños.

- Algunas consecuencias:
- Problemas de atención
- Problemas en el sueño: pesadillas
- Impide el aprendizaje social y cognitivo
- Limita la interacción entre con los padres
- Altera horarios de alimentación y de sueño.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Lápices y plumas

Hoja de actividades (alumno)

Descripción:

- 1.- Dividir al grupo 3 o 4 personas.
- 2.- Pedir que lean el objetivo de la actividad.
- 3.- Explicar la introducción.
- 4.- Repartir la hoja de actividades (alumno).
- 5.- Pedir que resuelvan la actividad.
- 6.- Compartir sus respuestas con sus compañeros.

Reflexión: La influencia de la televisión puede ser positiva o negativa, se puede transformar en positiva, si la usamos con responsabilidad. Debe ocuparse a contribuir en la formación y mejoramiento de las personas.

Actividad para el alumno

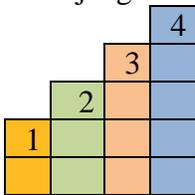
Título de la Actividad: “No todo el tiempo”

Objetivo: El alumno establecerá un horario donde planifique los programas que quiera ver.

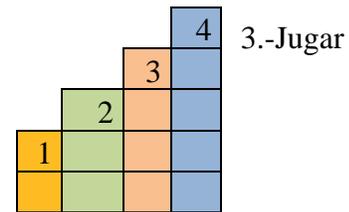
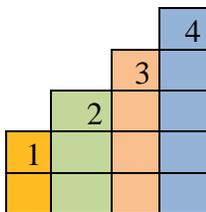
Instrucciones: Contesta las siguientes preguntas, el numero 1 no me gusta, 2 poquito, 3 me gusta y el 4 me gusta mucho.

Dinos cuánto te gusta ...

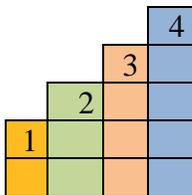
1.- Hacer deporte
videojuegos



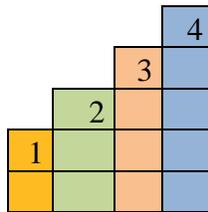
2.- Ver la tele



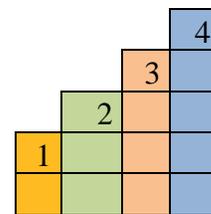
4.- Jugar con tus papás
cuentos



5.- Ir al parque



6.- Leer y que te cuenten



Reflexión: Es importante ver como las personas pueden ver las cosas de distinta forma ¿creés tú que la televisión te da valores positivos?

Título de la actividad: “No todo el tiempo”

Habilidad: Autorregulación

Medio: Televisión

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: El alumno elaborará un programa de televisión con algún tema educativo(mensaje positivo) para sus compañeros de clase.

Habilidades: Comunicación familiar, juicio crítico, empatía y autorregulación.

Introducción:

Un programa de entretenimiento puede transmitir valores, utilizar un lenguaje adecuado y no vulgar, mostrar cultura y costumbres, promover actitudes positivas como el esfuerzo, la paciencia y la perseverancia.

La televisión se caracteriza por tener al televidente frente a una interacción con el programa, mientras más sea la participación, mayor será la influencia que se tenga sobre el televidente.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Hoja de actividades (alumno)

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- Leer en voz alta el objetivo de la actividad.
- 2.- Explicar de manera breve la introducción.
- 3.- Repartir la hoja de actividad (Alumno).
- 4.- Explicarles a detalle las instrucciones.

Reflexión: La televisión se caracteriza por ser uno de los medios más rápidos donde la información es captada de forma sencilla y rápida el mensaje claro y preciso, por lo tanto no dejan que el televidente le dedique un tiempo razonable para su aceptación.



AUTORREGULACIÓN
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “No todo el tiempo”

Objetivo: El alumno establecerá un horario donde planifique los programas que quiera ver.

Instrucciones: Elabora un plan semanal de tus actividades escolares y tareas en el hogar.

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
15:00pm					

Reflexión: “La televisión nos proporciona temas sobre los que pensar, pero nos deja tiempo para hacerlo”. Gilbert Cesbron, escritor y poeta francés...

Guía para el docente

Título de la actividad: Tú decides ...

Habilidad: Privacidad

Medio: Internet/App/Mensajería

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: El alumno conocerá el concepto privacidad.

Habilidades: Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación y privacidad.

Introducción:

¿Qué es la privacidad en internet?

Es el control que ejerces como usuario de internet y limitar a las personas autorizadas a obtenerla, incluyendo datos personales.

El Internet permite la interacción entre dos o más personas, esto se da en las redes sociales como: Facebook ,Twitter, donde solemos compartir, fotos, videos, noticias, etc, considerando que el internet está abierto a todo el mundo. Tomando en cuenta que cualquier acción que realices puede tener un impacto global y permanente.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Internet

Lápices y plumas

Hoja de actividad (alumno)

Videos:

1.- <https://youtu.be/lcBKIrjuUW4> 2.- https://youtu.be/VGCIF8x_bWU

Descripción:

1. Repartir hoja de actividad.
2. Pedirles a los alumnos que contesten la pregunta que se encuentra en el primer recuadro. ¿Qué es privacidad en Internet?

3. A modo de introducción proyectar el video o videos.
4. Pedirles que ahora contesten las segunda pregunta que se encuentra en la hoja de actividad.
5. Pedirles que comenten sus respuestas haciendo la comparación lo que ya sabían y después de ver el video, comentar como lo complementan.

Reflexión: Es importante que tanto ustedes como los padres se mantengan informados sobre los peligros que existen en Internet.

PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: Tú decides...

Objetivo: El alumno conocerá el concepto privacidad.

Instrucciones: Contesta la pregunta del primer recuadro. Después de ver el video contesta la segunda pregunta y al final compara tus respuestas.

Antes del video	Después del video
¿Qué es privacidad en Internet?	¿Qué es privacidad en Internet?

Aquí escribe la comparación de tus respuestas.

Reflexión: Recuerda que comprender y aplicar correctamente la privacidad es muy importante.



PRIVACIDAD
ACTIVIDAD 2: ANÁLIS
Guía para el docente

Título de la actividad: Tú decides...

Habilidad: Privacidad

Medio: Internet/App/Mensajería

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: El alumno reconocerá las funciones de privacidad en las redes sociales.

Habilidades: Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación y privacidad.

Introducción:

A través de una exploración sencilla y fácil acceder a sus configuraciones de privacidad y seguridad . Este punto es muy importante, porque una vez que cualquier contenido (video, foto, comentario, etc.) se sube a una página o una red social (Facebook, Twitter,) se pierde control absoluto de esa información. Todo lo que decimos, subamos y compartimos en la red social, puede llegar más allá, por eso es importante que comprendan que es lo que suben al internet.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Internet

Lápices y plumas

Video: <https://youtu.be/PhaF1QGct8Y>

Hoja de actividades (alumnos)

Descripción:

1. A modo de introducción puede proyectar el video sugerido o simplemente explicar la introducción.
2. Repartir la hoja de actividades.
3. Pedirle al grupo que lea el objetivo de la actividad.

Reflexión: Tú perfil en la red social no debería ser una puerta abierta a la intimidad personal.

Título de la Actividad: Tú decides...

Objetivo: El alumno reconocerá las funciones de privacidad en las redes sociales.

Instrucciones: Escribe las palabras en el lugar correcto del enunciado.

Palabras: No - compartir - nunca - cerrar sesión - personales - reenvíes - amigos y familia
evitar – borrate

- 1.- _____ abrir mensajes desconocidos.
- 2.-Piensa bien si quieres _____ una foto con los demás.
- 3.- _____ a otra persona tus claves y utiliza el botón de _____.
- 4.- Muchos mensajes contienen datos _____ de otras personas.
- 5.- Nunca _____ imágenes y vídeos que puedan lastimar a otras personas.
- 6.- Tú tableta o móvil almacena mucha información , tuya, _____.
- 7.- _____ recibir contenido multimedia de desconocidos .
- 8.-Si te incluyen en un grupo y no te interesa _____.

Reflexión: ¡No publiques más información de la necesaria!



PRIVACIDAD
ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: Tú decides...

Habilidad: Privacidad

Medio: Internet/App/Mensajería

Sección: Primaria alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno reflexionará sobre los conceptos y situaciones de privacidad en redes sociales.

Habilidades: Comunicación familiar, juicio crítico, empatía y autorregulación.

Introducción:

Riesgos de privacidad:

Si no quieres que una información sobre ti se haga pública, mejor no la difundas a través de un chat, no sabes lo que tus contactos podrían hacer con ella. Algunos consejos:

- Foto de perfil: Busca una que no sea muy comprometida.
- Bloqueo de usuarios: decide con quién quieres mantener comunicación y con quién no.
- Información de estado: no utilices tu estado para facilitar información privada sobre ti.
- Asegúrate de que el intercambio de mensajes esté cifrado, así, aunque alguien los intercepte, no podrá comprenderlos. Haz uso de la opción de chat privado y/o secreto y evita que personas ajenas a la conversación puedan espiarla. Realiza copias de seguridad sino quieres perder los mensajes de chat.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Internet

Video: https://youtu.be/D57vDI7w_mA

Hoja de actividades (alumno)

Descripción:

1. Repartir la hoja de actividad (alumno).

2. Pedir que lean en voz alta el objetivo de la actividad.
3. Pedirles que observen muy bien el siguiente video.
4. Proyectar el video.
5. Pedir que compartan su opinión ante grupo.

Reflexión: no facilites información que permita que desconocidos te pueda localizar o identificar. Podrías tener problemas. Utiliza siempre un pseudónimo y nunca digas tú nombre real o el de tus amigos, no publiques tu domicilio, colegio o institución, correo electrónico, número de teléfono, y en general tus datos personales o los de otras personas.



PRIVACIDAD
ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: Tú decides...

Objetivo: El alumno reflexionará sobre los conceptos y situaciones de privacidad en redes sociales.

Instrucciones: escribe tú reflexión sobre lo que viste en el video.

Aquí escribe...

Reflexión: “He recibido un mensaje de un amigo diciéndome que le he enviado un email con un fichero adjunto que es un virus y yo no he sido, ¿es posible que alguien haya accedido a mi buzón de correo? ¿qué ha podido pasar?”



PRIVACIDAD
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN
Guía para el docente

Título de la actividad: Tú decides...

Habilidad: Privacidad

Medio: Internet/App/Mensajería

Sección: Primaria

Tiempo: 30 minutos

Objetivo: El alumno identificará que conceptos no se comparten sin consultar a un adulto en internet.

Habilidades: Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación.

Introducción: Solo tú indicarás que persona o entidad es responsable de la web y del tratamiento de los datos que has facilitado. Además, los responsables del servicio también deben informarte sobre quiénes son, dónde están ubicados y cómo puedes contactar con ellos.

Si, alguien te solicita datos personales, debe informarte sobre:

- La finalidad : para qué van a utilizarlos.
- Aunque permitas puedes denegar el permiso.
- Todos los sitios web deben incluir en algún lugar el aviso legal y la política de privacidad.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Lápices y plumas

Hoja de actividades (alumno)

Descripción:

- 1.- Pedirle al grupo que lean el objetivo de la actividad.
- 2.- Explicar la introducción.
- 3.- Preguntar al grupo si tiene dudas.
- 4.- Repartir la hoja de actividades(alumno).
- 5.- Pedirles que realicen la actividad.
- 6.- Comentar sus respuestas con sus compañeros.

Reflexión: Toda la actividad en internet está expuesta a cualquier persona que tenga acceso a su navegador. No olvides cerrar tu sesión en el navegador.



PRIVACIDAD
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: Tú decides...

Objetivo: El alumno identificará que conceptos no se comparten sin consultar a un adulto en internet.

Instrucciones: Analizar y selecciona los conceptos que no puedes compartir sin consultar a un adulto en Internet.

Nombre y apellidos
Domicilio
Fotos
Último libro que leído
Banco de tus padres
Mejor amigo
Correo electrónico
Número de teléfono
Edad
Grupo de música que te gusta
A qué escuela asistes
Tú comida favorita
Lugar favorito

Reflexión: Tienes derecho a la protección de tus datos personales .



IDENTIDAD PERSONAL
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: Espejo, espejito...

Habilidad: Identidad Personal

Medio: Redes Sociales (uso para 6°)

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno reconocerá y analizará, ¿qué es una red social?.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, alfabetización digital, autoregulación y creación de contenido.

Introducción:

En una red social se establece contacto permanente, pudiendo enviar y mostrar información personal sobre, viajes, actividades diarias, fotos, intereses, etc. Los contactos pueden ser por intereses (intereses, aficiones, edades, sexo) o por una invitación externa.

Para formar parte de una red social, es algo sencillo, se requiere conexión a internet, un correo electrónico y en algunos casos la invitación de un amigo o conocido.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Lápices y plumas

Pelota de plástico

Hoja de actividades (alumno)

Descripción:

1. Imprimir y repartir las hojas de actividad.
2. Lanzar una pelota al azar a los alumnos y que respondan la siguiente pregunta
¿Pertenece alguna red social? ¿Cuál? ¿Qué compartes?
3. Explicar las redes sociales, (leer o explicar la introducción de la actividad).
4. Pedir al alumno que lea el objetivo de la actividad.
5. Pedirles a los alumnos que contesten la hoja de actividad.
6. Realizar un debate con las respuestas de todos, o hacer un consenso de cual es la red social más utilizada por sus alumnos.

7. Pedirles que lean la reflexión .

Reflexión: La edad sí importa, niños, adultos en redes sociales, están aprendiendo, explorando, probando en las redes sociales, solo recordar que son una franja de vulnerabilidad.

IDENTIDAD PERSONAL
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: Espejo, espejito...

Objetivo: Conoceré y analizaré, ¿qué es una red social?.

Instrucciones: Contesta las siguientes preguntas y compártelas con la clase.

¿Qué redes sociales conoces?	¿Qué es?	¿para qué te sirve?	¿Para qué la ocupas?

Reflexiona: aprendamos a no exponer datos personales en las redes sociales.



IDENTIDAD PERSONAL

ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Guía para el docente

Título de la actividad: Espejo, espejito...

Habilidad: Identidad Personal

Medio: Redes Sociales (uso para 6º)

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno analizará cómo influye la información que colocamos en una red social.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, alfabetización digital, autoregulación y creación de contenido.

Introducción:

El uso excesivo del internet hoy en día, desde la participación de los usuarios en las redes sociales, en cuanto al intercambio de información y relaciones de diferente índole o motivos, teniendo un objetivo en común.

La participación de las personas mediante una identidad digital en este tipo de redes proporciona un espacio para experimentar la colaboración, intercambio, aprendizaje, cooperación, diversión, entre otras.

Con esta identidad definimos quiénes somos y a partir de la manera en que participamos y en las comunidades a las que pertenecemos, lo que buscamos en la red y la forma en que administramos nuestros tiempos en la red.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Lápices y plumas

Hoja de actividad (Alumno)

Sugerencia Video: Cuida lo que publicas sobre ti.

<https://youtu.be/SQfx8d2tgas>

Descripción:

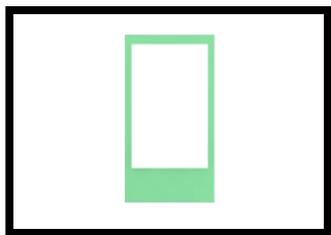
1. Imprimir la hoja de actividades (alumno).
2. Pedirle a los alumnos que lean el objetivo de la actividad.
3. Explicarles la introducción

Reflexión: Un aspecto importante es saber poner límites o administrar bien el tiempo en las redes sociales, sin que interfiera con los horarios de estudio.

Título de la Actividad: Espejo, espejito...

Objetivo: Analizaré como influye la información que coloco en una red social.

Instrucciones: Descríbete y dibújate a ti mismo y coloca que información te gustaría que vieran los demás en las redes sociales.



Yo

¿Qué información quiero que vean ?

Reflexión: Recuerda: todo queda registrado, independientemente que se pueda borrar.

Título de la actividad: Espejito, espejito...

Habilidad: Identidad Personal

Medio: Redes Sociales (uso para 6º)

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno aprenderá a distinguir como lo ven los demás en las redes sociales de acuerdo con su información.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, alfabetización digital, autoregulación, creación de contenido e identidad.

Introducción:

Si has dado una fiesta o has ido de viaje, ya no tiene ningún valor si no lo compartes en la red social, se ha incrementado la importancia de la idea del “qué dirán los demás de mí”. Recordando que también incrementa la inseguridad personal, ya que en la red social se sienten obligados a que todos estén al tanto de nuestras vida.

Hoy tenemos la posibilidad de “Ser digital” en la red, de crear y participar en las comunidades de interés, para así mostrarnos al mundo con cosas propias, textos, fotografías, videos o material virtual.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Lápices y plumas

Hoja de actividad (alumno)

Sugerencia video: Título : ¿ Tienes privacidad de verdad en las redes sociales?

https://youtu.be/_VAgyuNjnoY?list=PL7886F50C2618522B

Descripción:

1. Imprimir la actividad (Alumno).

2. Leer la introducción y explicarla al grupo.
3. Repartir las hojas impresas de la actividad (Alumno).
4. Pedir que analicen el objetivo para que tengan claro la actividad.
5. Pedir que hagan equipos de 4-5 personas.
6. Pedir al alumno que compartan sus respuestas con su equipo.
7. Escoger aleatoriamente cualquier alumno para que lea la reflexión para cerrar la actividad.

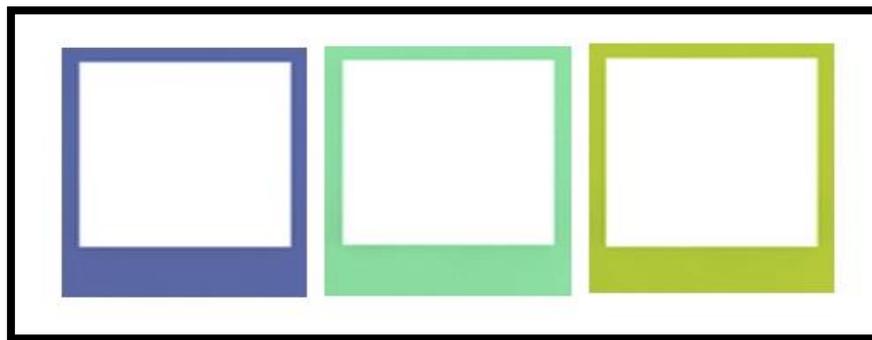
Reflexión: “¿Buscas algo? Googlealo. ¿Buscas a alguien? Facebookealo. ¿Quieres pensar? Twittealo.” –
Anónimo.

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: Espejito, espejito...

Objetivo: Aprenderé a distinguir como me ven los demás en las redes sociales de acuerdo con mi información.

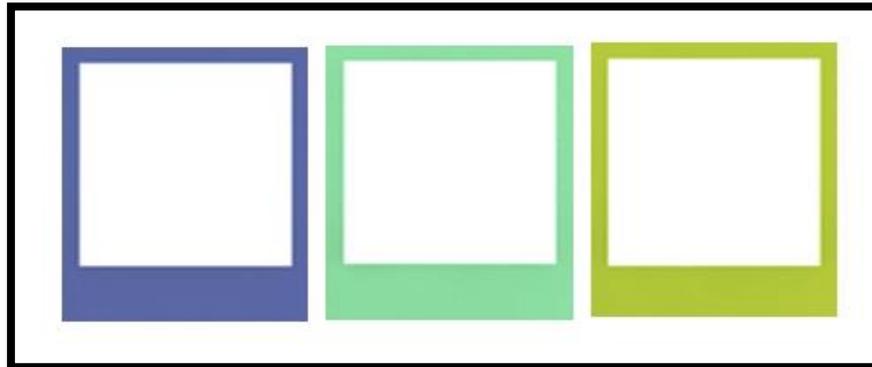
Instrucciones: Crea un perfil de las redes sociales, ¿cómo se ve?, ¿cuáles son sus características?, si no los conoces investiga y dibújalos.



El divertido

El rey del drama

El que siempre se
toma fotos



El Amiguero

El fiestero

El defensor de los
animales
y ambiente

Reflexión: “en el pasado, eras lo que tenías ahora eres lo que compartes.” Godfried Bogaard



IDENTIDAD PERSONAL
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN
Guía para el docente

Título de la actividad: Espejito, espejito...

Habilidad: Identidad Personal

Medio: Redes Sociales (uso para 6º)

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno describirá el buen uso de las redes sociales.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, alfabetización digital, autoregulación y creación de contenido.

Introducción:

Las redes sociales se han convertido en el fenómeno más mediático de los últimos años, y aunque bien utilizados los podemos ocupar como una buena herramienta educativa en el salón de clase.

Recordando que las redes sociales si se ocupan de sobremanera puede que aporten poco personalmente para el fin que se ocupen como por ejemplo: espiar fotos de extraños y poca privacidad y falta de control de nuestros datos personales.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Lápices y plumas

Hoja de actividad (alumno)

Video sugerido: Consejo 1: "Examen". Decálogo uso responsable Twitter.

<https://youtu.be/t-6VFdGI7zo>

Descripción:

1. Imprimir la hoja de actividad del alumno.
2. Explicar el tema con la introducción y/o el video sugerido.
3. Pedir que formen grupos de 4-5 personas.
4. Repartir las hojas de actividad a cada integrante de los equipos.
5. Pedir algún alumno que lea el objetivo de la actividad.

6. El grupo explique las instrucciones de la actividad por si tienen alguna duda.
7. Al término de la actividad debatan sobre lo bueno y lo malo de las redes sociales.

Reflexión: No olviden, les recomiendo crear un buen perfil en una red social sin resaltar algún dato personal y sobre todo compartiendo información.



IDENTIDAD PERSONAL
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: Espejo, espejito...

Objetivo: Describiré el buen uso de las redes sociales.

Instrucciones: Realizar un decálogo para hacer un buen uso de las redes sociales.

Decálogo para el buen uso de las redes sociales

1.- _____
2.- _____
3.- _____
4.- _____
5.- _____
6.- _____
7.- _____
8.- _____
9.- _____
10.- _____

Reflexión: no olvides, reflexionar antes de contar algo de los demás en las redes sociales...

Guía para el docente

Título de la actividad: Círculo Digital

Habilidad: Alfabetización digital

Medio: Redes Sociales

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min.

Objetivo: El alumno identificará el propósito de una red social.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, autorregulación, creación de contenido, seguridad y empatía digital.

Introducción:

La alfabetización digital tiene como objetivo enseñar las habilidades de la tecnología en la vida cotidiana y así desarrollar para los intereses educativos. Alfabetización Digital representa la habilidad de un individuo para realizar tareas efectivamente en un ambiente digital, donde “digital” significa la información representada en forma numérica y utilizada por las computadoras y Alfabetización (literacy) incluye la habilidad de leer y interpretar los textos, sonidos e imágenes (media), reproducir datos e imágenes a través de la manipulación digital además de evaluar y aplicar nuevo conocimiento adquirido por las comunidades digitales.

Dentro de este entorno digital se encuentran las redes sociales, en donde los individuos están interconectados con intereses o actividades en común y que permiten el contacto entre éstos de manera que puedan comunicarse e intercambiar información. Hay redes sociales genéricas como Facebook o Twitter, redes profesionales como LinkedIn y redes temáticas (deportes, música, hobbies).

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

Tijeras y Resistol

Descripción:

- 1.- Imprimir la hoja de actividad para el alumno.
- 2.-Repatir las hojas de actividad.
- 3.-Dividir al grupo en equipo de 4-5 personas.
- 4.- Pedir que lean el objetivo.
- 5.- Pedir que lean las instrucciones.
- 6.- Explicarles la introducción.
- 7.- Al final pedirle al alumno alguna reflexión de lo aprendido.

Reflexión: El usar las redes sociales tienen mucha ventajas, por ejemplo, una de ellas es facilitan las relaciones entre las personas, evitando todo tipo de barreras tanto culturales como físicas, sin embargo es importante el entorno digital, toma en cuenta que un mal uso puede hacer que tengas en algún riesgo.

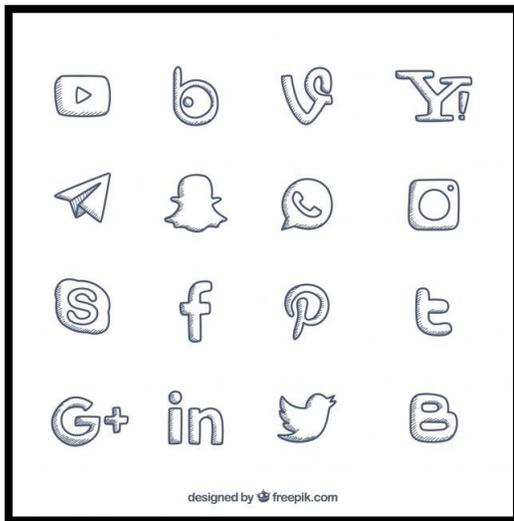
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: Círculo Digital

Objetivo: El alumno identificará cuál es el propósito de las redes sociales.

Instrucciones: Recorta la plantilla e identifica las redes que conozcas y ¿cuál es su objetivo?

¿Qué uso le darías?



Reflexión: recuerda usar las redes sociales con
responsabilidad.



ALFABETIZACIÓN DIGITAL

ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Guía para el docente

Título de la actividad: Círculo Digital

Habilidad: Alfabetización Digital

Medio: Redes Sociales

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno señalará las ventajas, desventajas y riesgos de algunas redes sociales.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, autorregulación, creación de contenido, seguridad y empatía digital.

Introducción:

La alfabetización digital es la manera de entender e instruir los nuevos conceptos más básicos de la tecnología en definitiva, saber leer la tecnología y los medios audiovisuales (acrónimos, palabras reservadas, lectura de la imagen,...); saber escribir y comunicarse con ella con la finalidad última de llegar a ser libres y autónomos y, sobretodo, conocer los retos y oportunidades, así como las amenazas y límites que consecuentemente nos aporta su uso.

Una parte de la alfabetización digital, se centra no sólo en conocer cómo se usan los medios digitales para poder aprovechar todos los beneficios que ofrecen, sino también conocer cuáles son los riesgos que trae un uso inadecuado de ellos.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- Imprimir la hoja de actividad para que los alumnos la recorten.
- 2.- Explicarles la introducción.
- 3.- Pedir que lean el objetivo de la actividad.

- 4.- Al termino de la actividad realizar un debate sobre la actividad.
- 5.- Pedirles a los alumnos de manera aleatoria una reflexión sobre la actividad.

Reflexión: recuerda que no debemos dar nuestros datos a otras personas, ya que estaríamos poniendo en riesgo nuestra privacidad al no saber dónde acabarán esos datos, si alguien puede tener acceso a ellos y el uso que puede darles.

Título de la Actividad: Círculo Digital

Objetivo: El alumno analizará cómo influye la información que colocamos en una red social.

Instrucciones: Escribe las ventajas, desventajas y riesgos de las siguientes redes sociales y después coméntalas con tu grupo.



snapchat

You Tube



Ventajas	Desventajas	Riesgos

Reflexión: Saber utilizar de manera adecuada la tecnología y los medios audiovisuales, es conocer los retos y oportunidades así como los límites que nos dan las redes sociales.



ALFABETIZACIÓN DIGITAL

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: Círculo Digital

Habilidad: Alfabetización Digital

Medio: Redes Sociales

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno identificará conductas adecuadas e inadecuadas dentro de las redes sociales.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, autorregulación, creación de contenido, seguridad y empatía digital.

Introducción:

Morales (2011), las redes sociales influyen de manera positiva, cuando se usan con recato y moderación, es un medio por el cual te puedes comunicar, no solo para charlar y planear eventos sociales, sino también para hacer tareas y trabajos.

Otras características de las redes sociales son:

- Están basadas en el usuario: Las redes sociales son construidas y dirigidas por los mismos usuarios, quienes además las nutren con el contenido.
- Son Interactivas: Las redes sociales poseen además de un conjunto de salas de chat y foros, una serie de aplicaciones basadas en una red de juegos, como una forma de conectarse y divertirse con los amigos.
- Establecen relaciones: Las redes sociales no sólo permiten descubrir nuevos amigos sobre la base de intereses, sino que también permiten volver a conectar con viejos amigos con los que se ha perdido contacto desde hace muchos años atrás.
- Intercambio de información e intereses: las redes sociales permiten que el contenido publicado por un usuario se difunda a través de una red de contactos y sub contactos mucho más grande de lo que se pueda imaginar, evitando todo tipo de barreras tanto culturales como físicas.

- Ofrece una variedad de servicios: Intercambio de información, fotografías, servicios de telefonía, juegos, chat, foros.
- Favorecen la participación y el trabajo colaborativo entre las personas, es decir, permiten a los usuarios participar en un proyecto en línea desde cualquier lugar.
- Permiten construir una identidad personal y/o virtual, debido a que permiten a los usuarios compartir todo tipo de información (aficiones, creencias, ideologías, etc.) con el resto de los cibernautas.
- Facilitan la obtención de la información requerida en cada momento, debido a la actualización instantánea.
- Facilitan el aprendizaje integral fuera del aula escolar, y permiten poner en práctica los conceptos adquiridos.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

Tijeras y Resistol

Descripción:

- 1.-Imprimir actividad (alumno).
- 2.-Pedir a los alumnos que se agrupen en parejas.
- 3.-Explicar a los alumnos la introducción.
- 4.- Pedirles que lean el objetivo de la actividad.
- 5.-Al término de la actividad pedirles que cada equipo expliquen o detallen sus conclusiones en equipo.

Reflexión: Las redes sociales tienen una utilidad, para la educación, acercan el aprendizaje informal y el formal, permitiendo al alumno expresarse por sí mismo, creando una comunidad educativa, facilitando el aprendizaje, la coordinación del trabajo y el acercamiento entre el docente y el alumno. Existen redes sociales específicas que pueden ayudar al proceso de aprendizaje.



ALFABETIZACIÓN DIGITAL

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: Círculo Digital

Objetivo: El alumno identificará conductas adecuadas e inadecuadas dentro de las redes sociales.

Instrucciones: Señala cuáles de las siguientes acciones consideras que se hace un uso adecuado o inadecuado de alguna red social. Recórtalas y colocalas en el lugar que le corresponda.

1. Acepto a todas las personas que me piden solicitud de amistad en FB aunque no las conozca, lo importante es tener muchos amigos.
2. Mando fotos de los paisajes que más me gustan.
3. Comento las publicaciones de mis amigos con respeto.
4. Diálogo con mis padres de lo que veo y público en redes sociales.
5. Siempre pongo mi ubicación en FB.
6. Considero la restricción al acceso de mi perfil.
7. Elijó un apodo en lugar de mostrar mi nombre autentico.
8. Selecciono con cuidado la información privada que quiero mostrar.
9. Tengo precaución a la hora de reunirme con alguien que he conocido en la red.
10. Denunciar cualquier abuso.
11. Realizar actividades con mi familia en la red.
12. Utilizó por un tiempo determinado el Internet.
13. Lo utilizó en todo momento.
14. No le digo a nadie con quien platicó.

Uso adecuado de las Redes Sociales	Uso inadecuado de las redes sociales

Reflexión: Recuerda usar las redes sociales de manera adecuada y responsable, puedes aprender ha usarlas con tus papás y profesores.



ALFABETIZACIÓN DIGITAL

ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Guía para el docente

Título de la actividad: Círculo Digital

Habilidad: Alfabetización Digital

Medio: Redes Sociales

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 Min.

Objetivo: Diseñarán un mensaje positivo de acuerdo a una red social específica.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, autorregulación, creación de contenido, seguridad, empatía y alfabetización digital.

Introducción:

El fenómeno de las Redes Sociales ha crecido y lo seguirá haciendo de manera exponencial. Teniendo en cuenta la naturaleza sociable y la finalidad de las mismas no es de extrañar que éste tipo de redes se desarrollen rápidamente. Debemos tener en cuenta que en los últimos años muchos espacios de socialización físicos se han ido perdiendo, por diferentes razones, y frente a esto la aparición de sitios de socialización virtuales han cobrado bastante importancia y se han ido posicionando como algo positivo que fomenta el contacto y la interacción entre personas. Las redes sociales tienen la capacidad de hacer que superemos la individualidad, que consigamos aquello que no podríamos conseguir fácilmente por nosotros mismos, que podamos organizarnos colectivamente.

Se ha visto que las redes sociales pueden utilizarse para algo muy benéfico como resolver alguna necesidad específica o algún problema social. Hay que motivar a los niños para que desde estas edades se conviertan en líderes digitales en donde su conducta sirva como ejemplo y ayuda a los demás.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- Imprimir hoja de actividad (alumno).
- 2.- Pedirle a los alumnos que se dividan en grupos de 4 ó 5 personas.
- 3.- Pedir que lean el objetivo de la actividad.
- 4.- Explicar de manera breve la introducción.
- 5.- ¿cuál es su alcance de las redes sociales hacia la educación?

Reflexión: Los pequeños tienen que valorar que son muchas más las ventajas del uso adecuado de las redes sociales frente a los riesgos de un mal uso. Y que su comportamiento en cada red social será vital para formar una comunidad respetuosa, solidaria y comprometida, donde se vea como una oportunidad para hacer el bien y ayudar a los demás.



ALFABETIZACIÓN DIGITAL

ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: Círculo Digital

Objetivo: Diseñarán un mensaje positivo de acuerdo a una red social específica.

Instrucciones: Por equipos escojan una red social y de acuerdo a sus características, creen un mensaje positivo para darlo a conocer a tus amigos a través de redes sociales.

Nombre del equipo: _____

Red Social: _____

Mensaje:

Reflexión: Puedes aprovechar las redes sociales para mandar mensajes divertidos y con un buen contenido.

Guía para el docente

Título de la actividad: “Tú eres el líder”

Habilidad: Liderazgo Digital

Medio: Videojuegos

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno identificará cuál es la clasificación de los videojuegos propios para la edad del alumno.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, autorregulación, creación de contenido, seguridad, empatía y alfabetización digital.

Introducción:

Entertainment Software Rating Board realiza de forma independiente clasificaciones, entregando lineamientos y principios de privacidad para la industria de los videojuegos. Primero, clasifica los videojuegos según su contenido de violencia física o verbal y otros elementos como el sexo. Esta clasificación orienta y ayuda a los padres y consumidores a escoger los videojuegos que son correctos para su familia.



Estos son algunos iconos que encuentras en las portadas de los videojuegos.



Violencia



Sexo y Desnudez



Terror



Drogas



Juegos de azar



Lenguaje soez



En línea



Discriminación



TODOS

El contenido E (todos) por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso de lenguaje apropiado.



TODOS +10

El contenido T por lo general es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



TODOS +10

Al igual que T , el contenido E es apto para personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.



ADOLESCENTES

El contenido T por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



MADURO

El contenido M por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.



ADULTOS ÚNICAMENTE

El contenido A es apto sólo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia intensa, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real



CLASIFICACIÓN PENDIENTE

No se ha asignado una calificación final de ESRB. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en caja) que se espera que tenga una clasificación de ESRB y debe ser sustituida por una clasificación de juego una vez que se haya asignado.



El contenido EC está dirigido a niños pequeños.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- Preguntar al grupo ¿ en qué se fijan cuando compran un videojuego?
- 2.- Debatir de manera respetuosa con el grupo.
- 3.- Explicar: al saber que existen clasificaciones y lineamientos en los videojuegos.

- 4.- Imprimir y repartir hoja de actividades.
- 5.- Pedir que realicen la actividad.
- 6.- Pedir que se reúnan en equipos de trabajo de 4 o 5 personas.
- 7.- Pedir a los equipos que compartan sus respuestas.
- 8.- De manera general llegar a una conclusión con el grupo.
- 9.- Pedir que lean la reflexión de la actividad.

Reflexión: Siempre que elijas un videojuego revisa que tenga alguno de los tres símbolos que acabamos de conocer. Si tienes alguna duda sobre los videojuegos que pueden jugar, pregunta a tus papás o algún miembro de tu familia que te pueda orientar.

LIDERAZGO DIGITAL
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “Tú eres el líder”

Objetivo: Identificaré cuál es la clasificación de los videojuegos para mi edad.

Instrucciones: Completa el siguiente cuadro, de acuerdo a la clasificación y escribe algunos ejemplos que conozcas.

Clasificación ESRB	Descripción de las clasificaciones	Nombre del videojuego y escribe un ejemplo
		
		
		

Escribe una conclusión:

Reflexión: Siempre que elijas un videojuego revisa que tenga alguno de los tres símbolos que acabamos de conocer.



LIDERAZGO DIGITAL
ACTIVIDAD 2: ANÁLIS
Guía para el docente

Título de la actividad: “Tú eres el líder”

Habilidad: Liderazgo Digital

Medio: videojuegos

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno mencionara que tipo de videojuegos le gustan.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, autoregulación, creación de contenido, seguridad, empatía y alfabetización digital.

Introducción:

Los juegos de plataformas pueden contribuir al desarrollo psicomotor y de la orientación espacial de los estudiantes, aspecto especialmente útil en el caso de los más pequeños. Conviene limitar el tiempo que se dedique a esta actividad y observar los comportamientos de los pequeños para ayudarles a detectar posibles síntomas al estar sometidos a una extensión excesiva.

Los juegos de deportes permite la ejercitación de diversas habilidades de coordinación psicomotora y profundizar en el conocimiento de las reglas y estrategias de los deportes. En algunos casos también se puede alcanzar niveles altos de estrés.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- De manera divertida mencionar el tema de la clase “ los videojuegos”
- 2.- Explicarles que los videojuegos desarrollan ciertas habilidades que pueden ocupar en la escuela.

- 3.- Preguntar de manera aleatoria a los alumnos ¿cómo cuales se les ocurre?, ¿ para qué nos pueden ayudar?
- 4.-Imprimir y repartir la hoja de actividades.
- 5.-Leer el objetivo de la actividad.
- 6.- Pedir que resuelvan la actividad.
- 7.- En el pizarrón colocar algunas respuestas de los alumnos.
- 8.- Debatir las respuestas por equipo.
- 9.- Llegar a una conclusión grupal con base en el objetivo de la actividad.

Reflexión: Selecciona videojuegos que te ayuden a desarrollar y adquirir nuevas estrategias.



LIDERAZGO DIGITAL
ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “Tú eres el líder”

Objetivo: Mencionaré los tipos de videojuegos que me gustan, los que no y el porqué.

Instrucciones: Contesta las siguientes preguntas sobre videojuegos favoritos.

1-¿Qué tan seguido juegas videojuegos?

- a) Menos de 1 hora a la semana
- b) 3-6 horas a la semana
- c) Más de 10 horas a la semana
- d) 1-3 horas a la semana
- e) 6-10 horas a la semana

2-¿Dónde juegas videojuegos?

- a) En mi casa
- b) En las maquinitas de la tienda
- c) En mi escuela
- d) En el autobús o en el auto

3-¿Cuáles son los 5 videojuegos favoritos? ¿Porqué?

- a)
- b)
- c)
- d)
- e)

4-¿Conoces su clasificación? ¿Cuál es?

5-¿Cuáles son las estrategias para ganar que identificaste al jugar en estos videojuegos?

6-¿Cuál de estos videojuegos consideras violentos? ¿por qué?

7-¿Cuál de estos videojuegos consideras menos violentos? ¿por qué?

8- Generalmente juego videojuegos con

- a) Amigos
- b) Soló
- c) Con algún miembro de la familia

9-¿Cómo te sientes cuando terminas de jugar algún videojuego?

- a) Desesperado
- b) Cansado
- c) Frustrado
- d) Agresivo
- e) Animado
- f) Feliz

Reflexión: Es mejor encontrar videojuegos que además de entretener te ayuden a desarrollar habilidades y adquirir nuevos aprendizajes.

Guía para el docente

Título de la actividad: “Tú eres el líder”

Habilidad: Liderazgo Digital

Medio: Videojuegos

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno investigará qué hace mi familia mientras juego videojuegos e identificar lo positivo y lo negativo de practicar videojuegos.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, autorregulación, creación de contenido, seguridad, empatía y alfabetización digital.

Introducción:

En la escuela los videojuegos pueden utilizarse como instrumento de motivación general y como medio para la consecución de otros objetivos .

Los videojuegos más conocidos por todos también se pueden aprovechar para, después de jugar con ellos, analizar los valores que presentan y debatir con ellos.

Evaluación: Observación y participación de los alumno.s

Material:

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- Abrir la clase con una pregunta ¿A quién le gustan los videojuegos?
- 2.- De manera breve explicarles que los videojuegos nos pueden ayudar en la escuela.
- 3.- Imprimir y repartir la hoja de actividades (alumno).
- 4.- Pedir que un alumno lea el objetivo de la actividad.
- 5.- Preguntar de manera general al grupo en ese momento que tipo de valores se les ocurre que presenten en los videojuegos.
- 6.- Pedirles que realicen la actividad.

7.- Debatir algunas respuestas de los alumnos, elegir al azar.

Reflexión: Recuerda compartir los videojuegos con tú familia, se traduce en beneficio por la compañía.

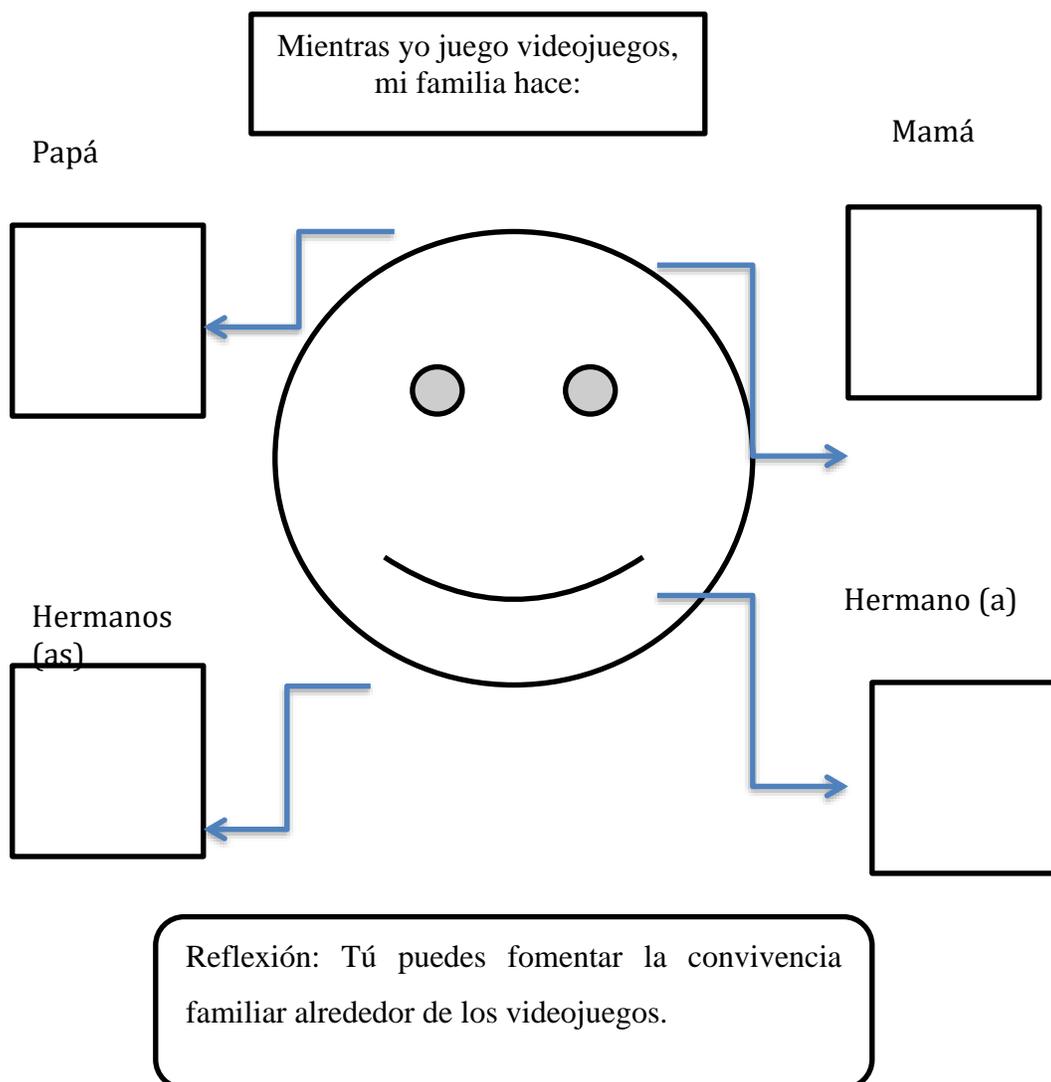
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: Tú eres el líder”

Objetivo: Investigaré, ¿qué hace mi familia mientras juego videojuegos?

Instrucciones: Completa el esquema.

¿Qué hacen los demás, mientras juego videojuegos?





LIDERAZGO DIGITAL
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN
Guía para el docente

Título de la actividad: “Tú eres el líder”

Habilidad: Liderazgo Digital

Medio: Videojuegos

Sección: Primaria Alta

Tiempo: 30 min

Objetivo: El alumno escribirá un plan familiar con los videojuegos.

Habilidades: Juicio crítico, identidad personal, autoregulación, creación de contenido, seguridad, empatía y alfabetización digital.

Introducción:

La generación actual está completamente ligada a la tecnología de una forma completamente natural. Su capacidad de sorpresa tecnológica ya que las consolas de videojuegos son parte del día a día. Dentro de esta tecnología habitual los videojuegos forman parte pero, especialmente en el mundo de los niños. Por ello se eligen videojuegos educativos o que contribuyan a desarrollar la psicomotricidad o estrategias de aprendizaje. Es necesario establecer límites de tiempo al usar los videojuegos.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos.

Material:

Hoja de actividad (alumno)

Lápices y plumas

Descripción:

- 1.- Abrir la clase de manera general con el título de la actividad.
- 2.- Pedirle a los alumnos que se agrupen en 3 ó 4 personas.
- 3.- Imprimir la hoja de actividades.
- 4.- Pedir a un alumno ayuda para la repartición de las hojas a cada compañero.
- 5.- Explicar de manera breve la introducción.

6.- De manera aleatoria preguntar como organizarían su tiempo para la actividad de los juegos.

7.- Explicar el objetivo de la actividad.

8.- Al día siguiente debatir en el salón de clase, cada alumno ¿quién de su familia le enseñó a jugar videojuegos?, ¿qué fue lo que más le gusto enseñar?, y ¿qué más le costó trabajo enseñarle o aprender a su familia?

9.- Preguntar a los alumnos ¿cómo se sintieron al realizar la actividad?

Reflexión: Considera que el uso moderado y correcto de los videojuegos pueden contribuir y elevar la calidad de manera educativa.



LIDERAZGO DIGITAL
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN
Actividad para el alumno

Título de la Actividad: “Tú eres el líder”

Objetivo: Elaboraré una estrategia para enseñar a mis padres a jugar un videojuego y una propuesta de normas familiares.

Instrucciones: Diseña una estrategia para enseñar a tus papás a jugar videojuegos. Recuerda escribir paso por paso como lo harías.

Estrategias para enseñar videojuegos	Reglas para jugar videojuegos
1.-	1.-
2.-	2.-
3.-	3.-
4.-	4.-
5.-	5.-

Reglas para jugar:

Reflexión: Recuerda elegir la categoría apropiada a tú edad.

Consideraciones Finales

En este apartado se plantean los alcances, las aportaciones y las limitaciones del material educativo ya referido. De igual forma, se presentan las reflexiones de la experiencia obtenida a través de las prácticas profesionales, vinculadas a la formación a lo largo de la Licenciatura de Psicología Educativa y, especialmente, en proceso de elaboración y validación del material educativo.

El material educativo aporta:

- Favorece y fortalece las habilidades digitales.
- Construye comunidades de aprendizaje y fomenta la autorregulación en el alumno, con el fin de constituirse como aprendices autónomos dentro de comunidades de aprendizaje digital.
- Encamina hacia la construcción de la ciudadanía digital.
- Promueve planificación, creatividad, coordinación y organización.
- Implica compromiso y capacidad crítica y ética al aplicar los conocimientos en la práctica.
- Promueve la participación activa con el material y con sus compañeros.
- Apoya a padres de familia y docentes en el reforzamiento para el uso adecuado de las redes sociales y el Internet en general.
- El material fomenta el desarrollo de las habilidades retomando el aprendizaje a nivel primaria alta, para lo cual los alumnos se encuentran desarrollando un nivel cognitivo, por lo que retomando los antecedentes es la clave, el desarrollo de las TIC ha dado lugar a estructurar el conocimiento para enriquecer y transformar la educación.
- Considera que son las competencias básicas para desarrollarse y verse inmersos en el contexto de la era digital del siglo XXI.

El material educativo es potencialmente mejorable, en tres aspectos.

- El tiempo aplicación no debe limitarse, debido a que los mismos participantes marcan el ritmo y tiempo. También es recomendable considerar tiempo para que expresen sus reflexiones.
- Sería enriquecido si tuviera más ejemplos que expliquen algunas actividades.

- La actualización de ejercicios es necesaria, especialmente por su naturaleza digital, ya que los contenidos en Internet cambian constantemente.

El material educativo es una guía para el desarrollo de las competencias digitales y así lograr la ciudadanía digital.

Habría que decir también que la incorporación de las TIC en el contexto escolar implica necesariamente un cambio en el paradigma pedagógico. Se requiere pasar de un modelo educativo centrado de enseñanza a otro que gire en torno al aprendizaje (Lizarazo y Andión, 2013).

Importa subrayar que deben incorporarse todos los elementos y recursos de apoyo al estudio que facilite el proceso de aprendizaje. La utilización continua de las TIC ayuda a la interacción social entre los estudiantes y el docente, para el desarrollo de las tareas, seguimiento o trabajo colaborativo entre los alumnos. La clave de la educación está en encontrar formas de conseguir que las cosas complejas sean interesantes, de manera que la gente no vuelva a caer en aprender y pensar únicamente en lo que sea sencillo y fácil (Gee, 2004).

Los recursos educativos en el internet y mediados por la tecnología son una alternativa didáctica que cada día encuentras más frecuentemente, de manera que los docentes no deberían ya de ser meros transmisores de información y conocimiento, sino de ofrecer desafíos y alternativas de trabajo a sus alumnos, con el objetivo de ayudar a construir su propio conocimiento (Ramírez, 2007).

Estas consideraciones fundamentan la propuesta del material educativo a partir de la integración de otras formas enseñar y de aprender, con apoyo de recursos o materiales educativos acordes a los intereses de los sujetos.

Participar en la formación de usuarios críticos y conscientes de las tecnologías y del entorno de la cultura digital, es también tarea de los psicólogos educativos.

Este trabajo requirió por parte de la autora conocimiento, habilidades y aprendizajes adquiridos en la formación como psicóloga educativa, a continuación describo los principales

aprendizajes utilizados de acuerdo a las asignaturas del programa de licenciatura Psicología Educativa:

- Psicología Educativa

Me permitió conocer, identificar etapas de los niños, específicamente el desarrollo físico, biológico y cognitivo, basado con diferentes posturas teóricas.

- Aprendizajes Escolares

Me dio a conocer las diferentes estrategias que se pueden utilizar para promover el aprendizaje

- Planeación de la Enseñanza

En esta materia me dio herramientas para poder plasmar las diferentes planeaciones para cada actividad, considerando todos sus elementos como: objetivos, duración, evaluación, material, introducción, instrucciones, etc.

- Adecuaciones curriculares

Este curso me permitió planear las actividades de acuerdo a quien va dirigido y adecuar a cualquier circunstancia o incidente

- Diseño de unidades de enseñanza

En esta materia conocí más el contexto escolar y su función, aplicando las planeaciones, demandas e identificar las necesidades de los programas adecuándolos para su aplicación. La función de las plataformas digitales educativas.

- Aprendizajes en contextos culturales

En esta materia aprendí que en cualquier contexto podemos generar enseñanza – aprendizaje y generar comunidades de aprendizaje.

- Metodología

Estas materias abarca, estadística, métodos cualitativos y seminario de tesis, me ayudaron para darle sustento teórico al material educativo, análisis y estructura del proyecto.

- Prácticas profesionales

Durante las practicas, me permitió como psicólogo educativo desenvolver las habilidades adquiridas durante mi formación, como el desarrollo de un material educativo, ver el nivel y fortalecer las habilidades digitales, así como la adecuación, análisis y proceso de aprendizaje adecuado para el que va dirigido. Me quedó muy claro que el Psicólogo Educativo se puede

desenvolver en otra áreas sin dejar de lado el trabajo en equipo, para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje en otros contextos.

Referencias

- A Favor de lo Mejor. (5 septiembre 2017). *Habilidades digitales Conceptos*. (copia en posesión de A Favor de lo Mejor) México.
- A Favor de lo Mejor. (2016). *Tú decides Privacidad en Internet*. A favor de Tic. Recursos didácticos. Recuperado de: <https://www.afavordetic.com/copia-de-toma-de-decisiones-proacti>
- A Favor de lo Mejor. (2019). *¿Quiénes somos?* México. Recuperado de: <http://www.afavordelomejor.org/quienes-somos/>
- Area, M. (2001). *¿Hacia un futuro imperfecto?* Pensar la educación en la era digital. Educar en la sociedad de la información . Area, M. España. Desclée de Brouwer
- Area, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa*. Manual electrónico España Universidad de la Laguna Recuperado de: <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>
- Area, M. (2012). *La alfabetización en la sociedad digital*. Alfabetización digital y competencias informacionales. Area, M; Gutiérrez, A y Vidal, F. Editorial Ariel. Barcelona, España, 5-40. Recuperado de: <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=Bdx2kVvJ6pwC&oi=fnd&pg=PR7&dq=competencias+digitales+b%C3%A1sicas&ots=pKAITvkeWV&sig=IRiocC-hzxXNcUyHo7Y8j6Zu0pQ#v=onepage&q=competencias%20digitales%20b%C3%A1sicas&f=false>
- Area, M. (2015). *La alfabetización digital y la formación de la ciudadanía del siglo XXI*. Revista Integra Educativa, 7 (3), 23-56. Recuperado de : http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1997-40432014000300002&lng=es&tlng=es.

- Ávila, P. (2016). *Construcción de ciudadanía digital: un reto para la Educación*. Suplemento Signos EAD (770). Recuperado de:
<https://p3.usal.edu.ar/index.php/supsignosead/article/view/3666>
- Buckingham, D. (2004). *Educación en Medios Alfabetización, aprendizaje y cultura contemporánea*. Paidós, España.
- Bustamante, J. (2001). Derechos Humanos en el Ciberespacio Recuperado de
<https://www.oei.es/historico/revistactsi/numero1/bustamante.htm>
- Cáceres, M., Brändle, G., y Ruiz, J. (2016). *Hacia la construcción de una ciudadanía digital*. Nuevos modelos de participación y empoderamiento a través de Internet. Prisma social. Revista de investigación socia. (15), 643-684
- Castells, M (2001). *Los jóvenes urbanos populares : la brecha digital de internet*. Jóvenes . com. PIEB, 109.
- Castells, M. (2012). *Redes de Indignación y esperanza: los Movimientos Sociales en la era del Internet*. Traducción de Ma Hernández. Madrid Alianza Editorial. Recuperado de:
https://arditiesp.files.wordpress.com/2017/10/castells_redes_indignac_2012.pdf
- Cobo, R. (2009). *Strategies to Promote the Development of E-competencies int he Next Generation of professionals: European and International Trends*. Recuperado de :
http://www.flacso.edu.mx/competencias/index.php?option=com_docman&task=doc_download/gid=169&Itemid=21
- Coordinación General @prende.mx (2018). *¿Qué sabemos sobre Ciudadanía Digital en México?*. Secretaría de Educación Pública. 1-74 Recuperado de:
<https://www.gob.mx/aprendemx/documentos/que-sabemos-sobre-ciudadania-digital>

- Crovi, D. (2008). *Dimensión social del acceso, uso y apropiación de las TIC*. *Contratexto* (16), 65-79 Recuperado de:
<https://revista.ulima.edu.pe/index.php/contratexto/article/viewFile/784/756>
- Delgado, M., Arrieta, X. y Riveros, V. (2009). *Uso de las TIC en educación, una propuesta para su optimización*. *Omnia*, 15(3), 58-77. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/html/737/73712297005/>
- Echeverría, J. (2001). *Educación y nuevas tecnologías: el plan europeo E-Learning*. *Revista de educación*. Madrid. (34), 201-210 Recuperado de :
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=19448>
- Europa. (1996). *Primer informe anual del Foro de la Sociedad de la Información a la Comisión Europa*. Foro de la Sociedad de a Información. *Redes al servicio de las personas y las colectividades. Cómo sacar el mayor partido de la Sociedad de Información en la Unión Europa*. Recuperado de :
https://books.google.com.mx/books/about/Redes_al_servicio_de_las_personas_y_las.html?id=M-k7tAEACAAJ&redir_esc=yhttp://wwwispo.cecbe/infoforum/pub.html
- Galindo, J. (2009). *Ciudadanía Digital*. *Signo y Pensamiento* 54 (28), 164-173 Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/860/86011409011.pdf>
- García, A. (2003). *Tecnología educativa*. Implicaciones educativas del desarrollo tecnológico. Madrid. Editorial La Murralla.
- Gee, J. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga. Ediciones Aljibe
- Gilster, P (1997). *A New Digital Literacy: a conversation with Paul Gilster*. *Educational Leadership* (55), 13 Recuperado de:
<http://namodemello.com.br/pdf/tendencias/tecnolnocurric.pdf>

- Giones, A y Serrat, M. (2010). *La gestión de la identidad digital: una nueva habilidad informacional y digital*. Textos Universitaris de biblioteconomia i documnetació. Barcelona , 24
- Gros, B. Y Contreras, D. (2006). *Alfabetización digital y desarrollo de competencias ciudadanas*. Revista Iberoamericana de Educación. (42), 103-125. Recuperado de : https://www.researchgate.net/publication/28150801_La_alfabetizacion_digital_y_el_desarrollo_de_competencias_ciudadanas
- Gutiérrez, A. (2002) *Alfabetización Digital: Algo más que ratones y teclas*. Gedisa Editorial. Barcelona.
- Gutiérrez, A. (2003) *Alfabetización Digital: Algo más que ratones y teclas*. Gedisa Editorial. Barcelona.
- Gutiérrez, A. y Tyner, K. (2012). *Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital*. Revista Científica de Educomunicación. Comunicar 38 (14), 31-39.
- Guzmán, I. y Marín, R. (2011). *La competencia y las competencias docentes: reflexiones sobre el concepto y la evaluación*. Revista Interuniversitaria de Formación Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217017192012>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Respresentations and Signiffying Practices*. Londres. Sage Publications. Recuperado de: http://metamentaldoc.com/14_El_trabajo_de_la_representacion_Stuart_Hall.pdf
- Hernández, D. (2015). *Nuevos entornos de aprendizaje en la cultura digital. Comunicación cultura y educación*. Nueve aproximaciones al estudio de las tecnologías digitales. Ortiz, G y Garay, L. México. JP, 211-232

Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación. (2012). *Guía para usuarios: identidad digital y reputación online*. Recuperado de:

<https://www.incibes.es/file/QeTWH8vXM1MtSH7Apl5n5Q>

International Society for Technology in Education. (2007). *Standards students*. Recuperado de: <https://www.iste.org/standards>

Kaufman, E. (2005). *E- ciudadanía, prácticas de buen gobierno y TIC*. Documento preparado para la consulta regional del programa Pan Américas IDRC. Montevideo Argentina.

Recuperado de: <https://idl-bnc->

idrc.dspacedirect.org/bitstream/handle/10625/55408/IDL-55408.pdf?sequence=1

Litwin, E. (2005). *La tecnología educativa en el debate didáctico contemporáneo*. Litwin, E. Compiladora. Tecnologías Educativas en tiempos de Internet. Buenos Aires, Amorrortu.

Lizarazo, D. y Andi6n, M. (2013). *Símbolos digitales. Representaciones de las TIC en la comunidad escolar*. México. Grupo editorial Siglo veintiuno.

Lugo, M. y Brito, A. (2015). *Las Políticas TIC en la educación de América Latina*. Una oportunidad para saldar deudas pendientes. Archivos de Ciencias de la Educación, (9).

Recuperado de:

<http://www.archivosdeciencias.fahce.unlp.edu.ar/article/view/Archivos09a03>

Martínez, N., Lozada J M., y Rodriguez, F. (2009). *Las TIC como recurso para un aprendizaje constructivista*. Revista de Artes y Humanidades UNICA , 10(2), 118-132.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=170118863007>

Martínez. H. (2011). *Integración de las TIC instituciones educativas. Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Madrid España. Editorial Santillana, 61-70

Mayos, G. y Brey, A. (2011). *La sociedad de la ignorancia*. Barcelona Peninsula.

- México. Diario Oficial de la Federación (DOF). (2013). *Decreto por el que se crea la Coordinación @prende.mx*. Recuperado de:
http://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5366634&fecha=31/10/2014
- Montero, M., García, J., Rincón, L. (2008). Una experiencia de aprendizaje incorporado ambientes digitales: competencias básicas para la vida ciudadana. Recueperado de:
- Morduchowicz, R. (2003). *El sentido de una educación en medios*. Revista iberoamericana de educación, (32), 35-47.
- Mortera, F. (2013). Competencias para las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) y la alfabetización digital. Valenzuela, R. (2013). Competencias en la sociedad del conocimiento. México Tecnológico de Monterrey
- Mossberge, K., Tolbert, J., y Mcneal, R. (2008). *Digital Citizenship: The Internet, Society, and participation*. Cambridge, Ma the mit press. Recuperado de:
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/19331680802290972>
- National Educational Technology Standards for Students (2007). *Estandares Nacionales (EEUU) de tecnologías de información y comunicación (TIC) para estudiantes: la proxima generación*. Recuperado de:
https://www.iste.org/404?aspxerrorpath=/docs/pdfs/nets_2007_spanisch.pdf?sfvrsn=2
- Organización de las Naciones Unidad para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2006). *Iniciativa de Alfabetización para el potenciamiento 2005-2015*. División de educación Básica. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000141177_spa
- Organización de las Naciones Unidad para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2008). *Estándares UNESCO de Competencia en TIC para Docentes*. Eduteka. Recuperado de <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/EstandaresDocentesUnesco>

- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2003). *Los desafíos de las tecnologías de la información y la comunicaciones en la educación*. Madrid. OCDE.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2005). *La Definición y la Selección de Competencias Clave*. USA Recuperado de:
<http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseeco/en/index/03/02.parsys.78532.downloadlist.94248.DownloadFile.tmp/2005.dsceexecutivesummary.sp.pdf>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2010). *Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del milenio en los países de la OCDE*. Instituto de Tecnologías Educativas. París Recuperado de:
http://recursostic.educacion.es/blog/europa/media/blogs/europa/informes/habilidades_y_competencias_siglo21_OCDE.pdf
- Osuna, S. (2013). *La Web 2.0 y la “Educación a lo largo de toda la vida”*. Educación, medios digitales y cultura de la participación. Aranda, D. Creus, A. Sánchez-Navarro, J. Eds. Barcelona UOC, 137-149
- Pérez, A. (2008). *¿Competencias o pensamiento crítico? La construcción de los significados de representación y de acción*. Compilador. Gimento, J. Educar por competencias, ¿qué hay de nuevo?. España, Morata, 59-102
- Ramírez, A., Mendoza, D., y Tapia, N. (2015). *Inducción a las TIC. Recorrido General UNAM*. Recuperado de :
<https://induccion.educati.unam.mx/book/tool/print/index.php?id=964>
- Ramírez, E. (2002). *Lectura, Alfabetización en Información y Cultura de la Información*. Documento preparado para la UNESCO. Recuperado de :
www.nclis.gov/libinter/infolitconf&meet/papers/ramirez-español-fullpaper.pdf

- Ramírez, M. (2007). *Del trabajo en redes a la reflexión e investigación de objetos de aprendizaje como recursos digitales de enseñanza: redes, desarrollos e investigación*. Conferencia Internacional en Tecnología e Innovación Educativa REDIIEN (7), México.
- Regil, L. (2014). *Cultura Digital Universitaria* (Tesis doctoral). Facultat de Ciencies de la Comunicacio. Recuperado de:
<https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/283956/lrv1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Revuelta, F. (2011). *Competencia Digital: desarrollo de aprendizajes con mundos virtuales en la escuela 2.0*. Edutec-e Revista electrónica de Tecnología Educativa (37), 1-14
Recuperado de : <file:///Users/less/Downloads/397-Texto%20del%20art%C3%ADculo-1125-1-10-20150318.pdf>
- Rinaldi, H. (1997). *La red guías de usuario y netiqueta*. Recuperado de:
<http://serdis.dis.ulpgc.es/~itop-ib/Practicas/netiqueta.pdf>
- Riveros, V. S. y Mendoza, M. I. (2008). *Consideraciones del uso de internet en educación*. *Omnia*, 14(1), 27-46.
- Salinas, D. y San Martín, A. (1997). *La escuela ante la sociedad tecnológica. Del texto a la Imagen. Paradojas en la educación de la mirada*. Valencia. AU llibres, 94-97
- Sánchez, C. (2011). *Entre el reto de la alfabetización.. digital ¿una utopía o realidad?*.
Revista Comunicación, No 28 ISSN 0120-1166 Enero – Diciembre pp. 159 -166
- Sardá, C. (2013). *Ciudadanía Digital*. Libro 12 NTICx Informática para adultos Recuperado de :
http://www.clasedigital.com.ar/imagenes_sitio/manual2013/Libro%2012%20Ciudadania%20Digital.pdf

Secretaria de Educación Pública . (2011). *Plan de estudios 2011. Educación Básica*. México.
Recuperado de: <file:///Users/less/Downloads/PlanEstudios.pdf>

Secretaria de Educación Pública. (2011). *Acuerdo número 592 por lo que se establece la articulación de la educación básica*. México. Recuperado de:
file:///Users/less/Downloads/Acuerdo_592_completo.pdf

Universidad Nacional Autónoma de México (2009). *Matriz de habilidades digitales*. Hábitat puma. Recuperado de: <https://educatic.unam.mx/publicaciones/matriz-habilidades-digitales.html>

Valdés (2008). *Alfabetización Informacional : una breve reflexión sobre el tema*. Acimed.
Recuperado de : <http://scielo.sld.cu/pdf/aci/v17n2/aci06208.pdf>

Vega, A. (2011). *Propuesta Integral de Alfabetización Digital para el Siglo XXI*. Revista Q Educación Comunicación Tecnología, 10 (5), 1-14. Recuperado de:
https://revistas.upb.edu.co/index.php/revista_Q/article/view/7795/7115

ANEXOS

Anexo 1: Autorización por AFM.



Ciudad de México a marzo del 2019.

PRESENTE

A quien corresponda:

En atención a los estándares éticos de recolección, procesamiento y análisis de datos solicito a A Favor de lo Mejor la autorización para apoyar la documentación e ilustración de mi proyecto de tesis, en modalidad “material educativo”, titulado “Construcción de ciudadanía digital en niños de primaria alta.”

Como profesional de la educación, en seguimiento de los estándares éticos de la investigación educativa, me comprometo incluir en el documento final los créditos correspondientes al desarrollo del material educativo propuesto.

Al tratarse de un trabajo académico, cuyo único fin es el de la obtención del título de licenciatura, este trabajo no generará beneficios económicos.

Le reitero un cordial saludo.

Leslie Miranda Herrera
Pasante Psicología Educativa
Universidad Pedagógica Nacional

Autorización de A Favor de lo Mejor
Nombre: Mtra. Estibaliz de la Torre Jiménez
Puesto: Coordinadora del Proyecto Educativo A Favor de TIC

Anexo 2: Muestra del material educativo publicado en las cuatro fases por la institución AFM: Privacidad (AFM, 2016).

A Favor de tic

GUÍA PARA EL DOCENTE

PRIMARIA ALTA

PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Título de la actividad:	Tú decides...
Habilidad:	Privacidad
Medio:	Internet/App/Mensajería
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno conocerá el concepto privacidad.
Habilidades:	Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación.



Introducción

¿Qué es la privacidad en internet?

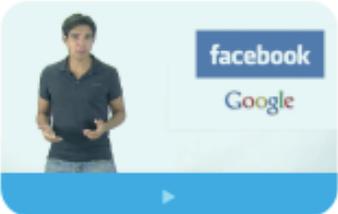
La privacidad en Internet se refiere al control de la información que posee un determinado usuario que se conecta a Internet, interactuando de diversos servicios en línea con los que intercambia datos durante la navegación.

El Internet permite la interacción entre dos o más personas, esto se da en las redes sociales como: Facebook, Twitter, donde solemos compartir, fotos, videos, noticias, etc, considerando que el internet esta abierto a todo el mundo. Tomando en cuenta que cualquier acción que realices puede tener un impacto global y permanente.

Material

- Internet
- Lápices y plumas
- Hoja de actividad (alumno)
- Videos:

1 Privacidad en Internet: Facebook, Google, NSA y peligros



https://www.youtube.com/watch?v=D_fbBgAk320
Video producido por www.tecnonauta.com

2 La seguridad de los menores en Internet según Microsoft (Dibujos animados)



https://www.youtube.com/watch?v=VGCIF8x_bWU
Video producido por chaval.es

Descarga una app de escáner QR y escanea los códigos, o busca el video en YouTube por el nombre.

188

PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Descripción

1. Repetir hoja de actividad
2. Pedirles a los alumnos que contesten la pregunta que se encuentra en el primer recuadro.
¿Qué es privacidad en Internet?
3. A modo de introducción proyectar el video o videos.
4. Pedirles que ahora contesten la segunda pregunta que se encuentra en la hoja de actividad.
5. Pedirles que comenten sus respuestas haciendo la comparación lo que sabían y después de ver el video, lo que ahora saben.

Reflexión

Es importante que tanto ustedes como los padres se mantengan informados sobre los peligros que existen en Internet y la importancia de proteger su privacidad y la de los demás.

PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN



Título de la actividad: Tú decides...
Objetivo: El alumno conocerá el concepto privacidad.

Instrucciones

1. Contesta la pregunta del primer recuadro.
2. Después de ver el video contesta la segunda pregunta y al final realizá un comparación de tus respuestas.

ANTES DEL VIDEO	DESPUÉS DEL VIDEO
<p>¿Qué es privacidad en Internet?</p>	<p>¿Qué es privacidad en Internet?</p>

AQUÍ ESCRIBE LA COMPARACIÓN DE TUS RESPUESTAS.

PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Título de la actividad:	Tú decides...
Habilidad:	Privacidad
Medio:	Internet/App/Mensajería
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno reconocerá las reglas básicas de privacidad para los sitios y redes sociales.
Habilidades:	Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación.



Introducción

Una regla básica de privacidad es configurar de manera completa la privacidad y la seguridad en cada sitio y red social que ocupes. Es importante tener buenos hábitos en el uso de contraseñas y nunca compartir información personal, ni aceptar a desconocidos. Un punto muy importante es pensar antes de subir, compartir o darle like a cualquier publicación. Recuerda que una vez que cualquier contenido (video, foto, comentario, etc.) se sube a una página o una red social (facebook, twitter,) se pierde el control de esa información. Todo lo que decimos, subamos y compartimos en la red social, puede llegar más allá del internet, por eso es importante que comprendas que todo lo que se sube en línea sale de nuestro control.

Material

- Internet
- Hoja de actividad (alumno)
- Lápices y plumas
- Video

1 Privacidad en RS

<https://youtu.be/PhaF1QGct8Y>
Video producido por CTIC



Descarga una app de escáner QR y escanea los códigos, o busca el video en YouTube por el nombre.



Reflexión

Tener contraseñas fuertes y seguras y cuidar de tu privacidad, te protegerá de caer en algún riesgo cibernético.

PRIVACIDAD
ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS



Título de la actividad: Tú decides...
Objetivo: El alumno reconocerá las reglas básicas de privacidad para los sitios y redes sociales.

Instrucciones

- Coloca las palabras en el lugar correcto del enunciado.

PALABRAS

Sal del grupo | de amigos y familia | nunca | reenvías | cerrar sesión
compartir | evita | personales | No

- _____ abrás mensajes desconocidos.
- Piensa bien si quieres _____ una foto con los demás.
- _____ des a otra persona tus claves y utiliza el boton de _____.
- Muchos mensajes contienen datos _____ de otras personas.
- Nunca _____ imágenes y vídeos que puedan lastimar a otras personas.
- Tú tableta o móvil almacena mucha información, tuya, _____.
- _____ recibir contenido multimedia de desconocidos.
- Si te incluyen en un grupo y no te interesa, _____.

Reflexión

Tener contraseñas fuertes y seguras y cuidar de tu privacidad, te protegerá de caer en algún riesgo cibernético.

PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Título de la actividad:	Tú decides...
Habilidad:	Privacidad
Medio:	Internet/App/Mensajería
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno reflexionará sobre los conceptos y situaciones de privacidad en redes sociales.
Habilidades:	Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación.



Introducción

Riesgos de privacidad:

Si no quieres que una información sobre ti se haga pública, mejor no la difundas a través de un chat, no sabes lo que tus contactos podrían hacer con ella. Algunos consejos:

- **Foto de perfil:** Busca una que no de información detallada sobre ti.
- **Bloqueo de usuarios:** decide con quién quieres mantener comunicación y con quién no.
- **Información de estado:** no utilices tu estado para facilitar información privada sobre ti.
- **Asegúrate de que el intercambio de mensajes esté cifrado, así, aunque alguien los intercepte, no podrá comprenderlos.** Haz uso de la opción de chat privado y/o secreto y evita que personas ajenas a la conversación puedan espiarla. Realiza copias de seguridad sino quieres perder los mensajes de chat.

Material

- Internet
- Hoja de actividad (alumno)
- Lápices y plumas
- Video

1 EN ESTE PARTIDO NOS LA JUGAMOS

https://youtu.be/D57vDI7w_mA
Producido por Agencia Española de Protección de Datos



Descarga una app de escáner QR y escanea los códigos, o busca el video en YouTube por el nombre.



PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Título de la actividad:	Tú decides...
Habilidad:	Privacidad
Medio:	Internet/App/Mensajería
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno reflexionará sobre los conceptos y situaciones de privacidad en redes sociales.
Habilidades:	Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación.



Introducción

Riesgos de privacidad:

Si no quieres que una información sobre ti se haga pública, mejor no la difundas a través de un chat, no sabes lo que tus contactos podrían hacer con ella. Algunos consejos:

- **Foto de perfil:** Busca una que no de información detallada sobre ti.
- **Bloqueo de usuarios:** decide con quién quieres mantener comunicación y con quién no.
- **Información de estado:** no utilices tu estado para facilitar información privada sobre ti.
- **Asegúrate de que el intercambio de mensajes esté cifrado, así, aunque alguien los intercepte, no podrá comprenderlos.** Haz uso de la opción de chat privado y/o secreto y evita que personas ajenas a la conversación puedan espiarla. Realiza copias de seguridad sino quieres perder los mensajes de chat.

Material

- Internet
- Hoja de actividad (alumno)
- Lápices y plumas
- Video

1 EN ESTE PARTIDO NOS LA JUGAMOS

https://youtu.be/D57vDI7w_mA
Producido por Agencia Española de Protección de Datos



Descarga una app de escáner QR y escanea los códigos, o busca el video en YouTube por el nombre.



PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Descripción

1. *Repartir la hoja de actividad (alumno)*
2. *Pedir que lean en voz alta el objetivo de la actividad.*
3. *Pedirles que observen muy bien el siguiente video.*
4. *Proyectar el video.*
5. *Pedir que compartan su opinión ante grupo.*

Reflexión

No facilites información que permita que desconocidos te puedan localizar o identificar. Podrías tener problemas. Utiliza siempre un pseudónimo y nunca digas tu nombre real o el nombre real de tus amigos. No publiques tu domicilio, tu colegio o instituto, tu correo, tu número de teléfono y, en general, tus datos personales o los de otras personas.

PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Título de la actividad:

Tú decides...

Objetivo:

El alumno reflexionará sobre los conceptos y situaciones de privacidad en redes sociales.



Instrucciones

1. Escribe tu reflexión sobre lo que viste en el video.



Reflexión

No facilites información que permita que desconocidos te puedan localizar o identificar. Podrías tener problemas. Utiliza siempre un pseudónimo y nunca digas tu nombre real o el nombre real de tus amigos. No publiques tu domicilio, tu colegio o instituto, tu correo, tu número de teléfono y, en general, tus datos personales o los de otras personas.

PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 4: ACCIÓN



Título de la actividad:	Tú decides...
Habilidad:	Privacidad
Medio:	Internet/App/Mensajería
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno realizará una infografía de los datos que no debe compartir en internet.
Habilidades:	Comunicación familiar, juicio crítico, empatía, autorregulación.

Introducción

Algunas apps o sitios te piden algunos datos personales para poder acceder o descargarlos. Es importante que te asegures que son sitios o apps confiables, pregunta a tus papás antes de descargar algo. Es importante que consideres lo siguiente:

Sí, alguien te solicita datos personales, debe informarte sobre:

- ***La finalidad:*** para qué van a utilizarlos.
- ***Aunque permitas puedes denegar el permiso.***

Los datos personales son:

- *Nombre y Apellidos*
- *Domicilio*
- *Número de Seguridad social o curp*
- *Número de teléfono*
- *Imágenes, videos o fotografías*
- *Voz*
- *Datos de Salud: diagnósticos, tratamientos, pruebas médicas*
- *Datos financieros: cuentas corrientes, tarjetas de crédito o débito*
- *Datos laborales: profesión, empleo, salario*
- *Datos biométricos: huella dactilar, iris, huella palmar*
- *Información genética*
- *Direcciones de correo electrónico*
- *Matrículas de vehículos*

PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

¿Por qué es importante proteger los datos?

- *Porque dicen quién eres.*
- *Porque dicen cómo eres.*
- *Porque pueden revelar una forma de contactarte.*
- *Porque pueden revelar tus aficiones, tus hábitos de consumo, tus preferencias.*
- *Porque pueden revelar información de tu entorno o familia.*
- *Pueden ser utilizadas para finalidades que pueden perjudicarte o resultarte desagradables.*
- *Porque pueden sugerir tu procedencia u orígenes.*

Todos los sitios web deben incluir en algún lugar el aviso legal y la política de privacidad.

Material

- *Hoja de actividad (alumno)*
- *Lápices y plumas*

Descripción

1. *Pedirle al grupo que lean el objetivo de la actividad.*
2. *Explicar la introducción.*
3. *Preguntar al grupo si tiene dudas.*
4. *Repartir la hoja de actividades (alumno).*
5. *Pedirles que realicen la actividad.*
6. *Comentar sus respuestas con sus compañeros.*

Reflexión

Es importante tomar medidas de seguridad elementales para evitar que alguien se apropie indebidamente de nuestros datos personales, una manera es configurar nuestra privacidad en los perfiles de las redes sociales y establecer contraseñas fuertes y seguras.

PRIVACIDAD

ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Título de la actividad:

Tú decides...

Objetivo:

El alumno realizará una infografía de los datos que no debe compartir en internet.



Instrucciones

En el cuadro de abajo realiza una infografía de los datos que no deben compartir en Internet y platiquen sobre los riesgos si se comparten.

Reflexión

Es importante tomar medidas de seguridad elementales para evitar que alguien se apropie indebidamente de nuestros datos personales, una manera es configurar nuestra privacidad en los perfiles de las redes sociales y establecer contraseñas fuertes y seguras.

Anexo 3: Muestra del material educativo publicado por la institución AFM, en las cuatro fases: Creación de contenido (AFM, 2016).



**A Favor
de tic**

GUÍA PARA EL DOCENTE
PRIMARIA ALTA

CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Título de la actividad:	"Radiokids"
Habilidad:	Creación de contenido de calidad
Medio:	Radio por internet
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno identificará conceptos básicos de la radio y dónde y con quién la escucha.
Habilidades:	Juicio crítico, toma de decisiones



Introducción

La radio sigue siendo uno de los medios de comunicación más efectivos gracias al gran alcance de audiencia que puede llegar a tener; sin embargo, las innovaciones tecnológicas siempre han creado grandes revoluciones en el mundo de la comunicación, y la radio, ha sido una de ellas.

La radio convencional se transmite en dos frecuencias:

FM- Significa: frecuencia modulada.
AM- Significa: amplitud modulada.

La ciberradio es transmitida por internet, siendo posible acceder a estaciones de cualquier parte del mundo, por ejemplo: escuchar una estación de Australia desde Europa o América.

La radio entra a un mundo tecnológico, con sus espacios y tiempos, totalmente distintos al mundo real y por ende al mundo radiofónico convencional. Una radio que ya no tiene límites.

Muchas veces dentro de nuestro tiempo libre o nuestros trayectos escuchamos la radio. Existen diferentes tipos de programas de radio, los más escuchados son de música y noticieros.

Material

- Hoja de actividades (alumno)
- Lápices y plumas

Descripción

- 1.- *El profesor leerá el objetivo de la clase.*
- 2.- *El profesor introducirá explicando la importancia de la radio.*
- 3.- *El profesor repartirá la hoja de actividades para el alumno.*
- 4.- *El profesor pedirá a los alumnos compartir sus respuestas para sacar una conclusión grupal.*

Reflexión

La radio es un medio que sirve para informarse, cultivarse, divertirse, promover la participación ciudadana, expresarse o simplemente relajarse. Tu tiempo libre es valioso, por lo que es importante que lo utilices de la mejor manera posible, en actividades de ocio que te ayuden a ser mejor, a sentirte mejor y a ser más feliz. No escuches lo que sea, elige con libertad y criticidad.

CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN



Título de la actividad: "Radiokids"
Objetivo: Identificaré conceptos básicos de la radio y la ciberradio

Instrucciones

Encierra en un círculo tu respuesta, puedes marcar más de una.

1. ¿Cuáles son los medios por los cuales sueles escuchar la radio?



2. ¿Cuáles son los lugares dónde escuchas la radio?



CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

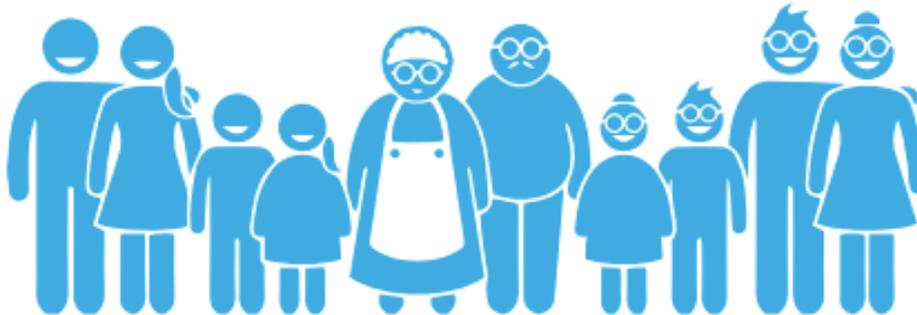
3.- ¿Qué frecuencia y estaciones escuchas?



4.- ¿Te gustaría escuchar la radio de otro país o estado?

Si/No ¿Porqué?

5.- ¿Con quién escuchas la radio?



Reflexión

La radio es un medio que sirve para informarse, cultivarse, divertirse, promover la participación ciudadana, expresarse o simplemente relajarse. Tu tiempo libre es valioso, por lo que es importante que lo utilices lo mejor posible en actividades de ocio que te ayuden a ser mejor, a sentirte mejor y a pasar mejor el rato. No escuches lo que sea, elige con libertad y criticidad.

CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD
ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Título de la actividad:	"Radiokids"
Habilidad:	Creación de contenido de calidad
Medio:	Radio por internet
Sección:	primaria baja
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno será consciente de lo que le gusta o qué le gustaría escuchar y qué tanto tiempo dedica a escucharlo.
Habilidades:	Juicio crítico, toma de decisiones



Introducción

En la actualidad, la radio sigue los pasos de las nuevas tecnologías y continúa buscando su gran y tradicional reto de impactar cada vez a una mayor audiencia.

Estos nuevos avances tecnológicos han producido un cambio en la concepción, uso y procedimiento de la radio, que se convierte en ciberradio o radio en Internet, totalmente distinto a lo que se conocía como radio, ya que obtiene imagen y texto, sin perder su clara identidad de comunicación sonora.

En cualquier caso, la ciberradio ha influido considerablemente, y podría decirse que casi más significativamente en el oyente. Hemos pasado del usuario pasivo que se limitaba a escuchar la radio a una hora determinada, al usuario activo que demanda y busca contenidos específicos en función de sus gustos o necesidades.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

Material

- Hoja de actividades (alumno)
- Lápices y plumas
- Pantalla, proyector y computadora con internet (en caso de contar con ello, el celular del profesor)

Descripción

- 1.- *Introducir la sesión reforzando los conceptos previos obtenidos en la sesión pasada.*
- 2.- *Repartir la hoja de actividades.*
- 3.- *Elegir e ingresar a una de las siguientes páginas o a las dos:*
Opción 1.- <http://www.e-radio.edu.mx/>
Opción 2.- <http://www.rtve.es/alcanta/>
- 4.- *Explicar la página de la radio en internet.*
 - *El programa cuenta con distintas secciones:*
 - *Entrevistas de personajes interesantes como: científicos, poetas, escritores, etc.*
 - *Adivinanzas donde ponen a prueba la imaginación.*
 - *Noticias, datos curiosos, derechos de los niños.*
 - *Conciertos.*
 - *Música.*
 - *Actividades cotidianas para niños como, de sus mascotas, de los huertos, insectos, experimentos, etc.*

Reflexión

¿Sabías que todo lo que escuchamos afecta a nuestro estado de ánimo, nuestras emociones y al desarrollo de nuestra personalidad? La ciberradio te da la posibilidad de ver contenidos que te gusten, de buena calidad, interesantes, que te hagan sentir bien y ser mejor. Ya no hay pretextos, elige conscientemente programas de radio que valgan la pena.

CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD
ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Título de la actividad: "Radiokids"
Objetivo: Seré consciente de lo que me gusta escuchar en la radio y del efecto que ocasiona en mí.



Instrucciones

Responde las siguientes preguntas y comparte las respuestas con tus compañeros.

- ¿Me gusta escuchar la radio? ¿por qué?
- Mi programa favorito es:
- Mis canciones favoritas son:
- Lo que siento al escuchar el programa de radio es:
- Lo que me gusta de este programa de radio es
- Lo que no me gusta de este programa de radio es
- Lo que siento al escuchar mis canciones favoritas es:
- Lo que dicen la letra de mis canciones favoritas es:
- Lo que dice la letra de mis canciones favoritas va de acuerdo con mis valores?

Reflexión

¿Sabías que todo lo que escuchamos afecta a nuestro estado de ánimo, nuestras emociones y al desarrollo de nuestra personalidad? La ciberradio te da la posibilidad de ver contenidos que te gusten, de buena calidad, interesantes, que te hagan sentir bien y ser mejor persona. Ya no hay pretextos, elige conscientemente programas de radio que valgan la pena.

Título de la actividad:	"Radiokids"
Habilidad:	Creación de contenido de calidad
Medio:	Radio por internet
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	Que los alumnos investiguen diferentes programas de radio en internet, identificando lo bueno y malo de cada programa.
Habilidades:	Juicio crítico, creación de contenido y toma de decisiones y trabajo en equipo



Introducción

La llegada de ipods y aplicación de transmisión de música vía streaming, como Spotify o YouTube Red han ido ganando terreno al uso de radio; sin embargo, ésta seguirá siendo un medio de comunicación eficaz entre las masas. La radio tiene varias aplicaciones en el sector educativo como informar, entretener y formar.

Algunas de las ventajas y desventajas que nos ofrece la radio son:

Ventajas:

- 1.- *Inmediatez: los contenidos se propagan al instante y permiten estar informados de las últimas novedades.*
- 2.- *Da espacio para la imaginación: al narrar un texto, el interlocutor puede crear personajes, escenarios e ideas con los datos o la forma de hablar de quien lo está narrando.*
- 3.- *Portabilidad: podemos llevar con nosotros un radio, o bien desde el mismo teléfono celular o algún otro dispositivo y escucharlo mientras realizamos cualquier actividad en oficina, dentro del auto, casa o estudios.*
- 4.- *Colaboración e interacción con el oyente: dependiendo del programa y emisora, podemos encontrar actividades dirigidas al público, en donde ellos pueden participar llamando o por redes sociales para dar sus opiniones, respuestas o ideas sobre un tema en particular.*
- 5.- *Alcance: Puede llegar a audiencias donde existan dificultades para acceder a este tipo de contenidos por falta de conectividad, falta de dispositivos o costo elevado de los mismos.*

Desventajas:

- 1.- *No contiene imágenes que refuercen el contenido sonoro.*
- 2.- *Muchas emisoras tienen exceso de anuncios comerciales.*
- 3.- *La música que pautan no siempre es la que queremos escuchar.*
- 4.- *Los contenidos pueden resultar efímeros en comparación con un medio escrito.*

La radio puede fomentar la reflexión ya que existen programas con temas de debate que nos hacen pensar, analizar y crear nuestras propias conclusiones. La radio nos da algo esencial, la música, que nos permite relajarnos, cambiar el ánimo y sentirnos bien; también nos hace divertirnos, conocer diferentes opiniones, y muchas cosas más.

Evaluación: Observación y participación de los alumnos

CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD

ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Material

- Lápices y plumas
- Pantalla, proyector y computadora con internet
(en caso de contar con ello, el celular del profesor)

Descripción

1. **Pedir que lean el objetivo de la actividad.**
2. **Explicar la introducción a los alumnos.**
3. **Ingresa a las siguientes páginas:**

Menudo Castillo: Julio y Patricia



Baby Radio


4. **Reproducir el programa de radio. Adelantar el programa para evitar la parte de los comerciales y puedes reproducir solo un programa si el tiempo destinado a esta sesión lo delimita.**
5. **Realizar el análisis del programa con las siguientes preguntas:**
 - ¿Qué mensaje nos transmite?
 - ¿Me gustó? Si/no ¿Por qué?
 - ¿Qué le cambiaría o le agregaría al programa?
 - ¿Consideras que tiene un contenido positivo o negativo? ¿Por qué?
 - ¿Crees que el contenido del programa afecta el comportamiento de los niños?
Y ¿Por qué?
 - ¿Has puesto en práctica algún consejo que hayas escuchado en la radio?
6. **Al finalizar la actividad los alumnos llegarán a una conclusión grupal.**

Reflexión

Cuando tengas duda o inquietud sobre alguna información que escuchaste en la radio, es bueno que platiques con tus papás o con alguna persona de confianza.

CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD
ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Título de la actividad: "Radiokids"
Objetivo: Analizaré diferentes programas de radio en internet, identificando lo bueno y malo de cada programa.



Instrucciones

Escucha el o los programas de radio que el profesor ponga, responde lo que se te pide y compártelo con tus compañeros.

Nombre del programa
de radio:

Este programa
trata sobre:

Lo bueno de este
programa de radio es:

Lo malo de este
programa de radio es:

Reflexión

Cuando tengas duda o inquietud sobre alguna información que escuchaste en la radio, es bueno que platiques con tus papás o con alguna persona de confianza

CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Título de la actividad:	"Radiokids"
Habilidad:	Creación de contenido de calidad
Medio:	Radio por internet
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno diseñará un programa de radio con buenos contenidos, utilizando los elementos básicos de un programa de radio en internet.
Habilidades:	Juicio crítico, creación de contenido y toma de decisiones y trabajo en equipo



Introducción

La radio aún es un gran medio usado para llegar a una amplia audiencia, ya sea en tu localidad o por todo el país. Los programas de radio pueden incluir música, entrevistas, periodismo, historias u otro tipo de contenido.

Los elementos básicos del programa de radio en internet

- **Nombre:** considera con cuidado el nombre que elegirás para el programa, ya que es la única cosa que no cambiará en la transmisión.
- **Objetivo:** ¿Qué quieres lograr con el programa? ¿Es para informar (documentales, programas informativos), entretener (programas musicales, radioteatro), hacer un servicio público (entrevistas, reseñas, programas especiales), etc.?
- **Tema:** ¿De qué hablarás? Decide el tema o la categoría para el tipo de contenido que produces.
- **Programación:** decide la cantidad de tiempo para cada programa, la frecuencia con la que se transmitirán y durante cuántos semanas o meses. Por supuesto, la emisora radial lo decidirá si transmites a través de una.
- **Audiencia:** ¿Quién lo escuchará? Considera el grupo de edad, lugar y otras categorías demográficas que esperas tener como oyentes objetivos.
- **Elementos del programa:** ¿Cuáles son las características de tu programa? ¿Hay entrevistas, música, llamadas en vivo, invitados especiales?
- **Publicidad:** si necesitas o quieres publicidad para apoyar tu programa de radio, tendrás que buscar patrocinadores, grabar anuncios publicitarios y decidir cómo y cuándo los colocarás dentro del programa.

Evaluación: Programas de radio hechos por los alumnos

Material

- Lápices y plumas
- Hoja de actividad

Descripción

- 1.- *Formar equipos de 3 a 4 personas.*
- 2.- *Pedir que los alumnos lean el objetivo de la actividad.*
- 3.- *Explicar a los alumnos la introducción (los elementos básicos para un programa de radio en internet).*
- 4.- *Pedirles a los alumnos que en equipos creen un programa de radio que tenga contenidos positivos, tomando como base los elementos básicos del programa.*
5. *Una vez terminado el tiempo del diseño, cada equipo lo presentará a sus compañeros y lo comentarán en clase.*

Reflexión

La radio es un medio de difusión masivo, que llega a muchas personas de diferentes lugares, por lo que puede ser aprovechado de manera extraordinaria para transmitir buenos contenidos.

CREACIÓN DE CONTENIDO DE CALIDAD ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Título de la actividad: "Radiokids"
Objetivo: Diseñaré un programa de radio con buenos contenidos, utilizando los elementos básicos de un programa de radio en internet.



Instrucciones

De manera creativa completa con tu equipo, los elementos básicos para diseñar el contenido de un programa de radio en internet que sea divertido y que tenga buen contenido. Al finalizar lo compartirás y comentarás con tus compañeros.

Nombre:

Objetivo:

Tema:

Programación:

Audiencia:

Elementos del programa:

Publicidad:

Guion:

Reflexión

La radio es un medio de difusión masivo, que llega a muchas personas de diferentes lugares, por lo que puede ser aprovechado de manera extraordinaria para transmitir buenos contenidos.

Anexo 4: Próximamente, muestra del material educativo publicado por la institución AFM, en las cuatro fases, (AFM, 2016).



Anexo 5: Cuestionario

Cuestionario para indagar sobre las habilidades digitales en niños y niñas de primaria

Nombre completo: _____

Edad: _____ Grado escolar: _____

¿Qué equipo tecnológico ocupas más? Puedes marcar más de uno.

- a) Computadora de escritorio
- b) Laptop
- c) Tableta
- d) Celular

Instrucciones: Por favor marca una opción en cada enunciado según la capacidad que ahora tienes para realizar actividades digitales.

1.- Cuando busco información en Internet utilizo buscadores conocidos (google, yahoo, safari, etc.) y puedo localizar, identificar, descargar y utilizar recursos materiales en Internet.

- 0- No soy capaz de hacerlo
- 1- Sí, lo haría con ayuda
- 2- Lo haría sin ayuda
- 3- Sí, lo haría y podría explicar la actividad

2.- Comparto imágenes, videos o documentos, aunque sé que eso podría lastimar a alguien más.

- 0- No soy capaz de hacerlo
- 1- Sí, lo haría con ayuda
- 2- Lo haría sin ayuda
- 3- Sí, lo haría y podría explicar la actividad

3.- Sé crear un correo electrónico y una cuenta para redes sociales, utilizando seudónimos, es decir sustituyes tú nombre real, en chats, videojuegos, foros, plataformas, facebook, etc.

- 0- No soy capaz de hacerlo
- 1- Sí, lo haría con ayuda
- 2- Lo haría sin ayuda
- 3- Sí, lo haría y podría explicar la actividad

4.- Sé identificar sitios seguros en Internet y utilizo la información que encuentro en Internet para desarrollar algún trabajo escolar.

- 0- No soy capaz de hacerlo

- 1- Sí, lo haría con ayuda
- 2- Lo haría sin ayuda
- 3- Sí, lo haría y podría explicar la actividad

5.- Publico y comparto archivos o información (videos, imágenes, documentos) en redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram).

- 0- No soy capaz de hacerlo
- 1- Sí, lo haría con ayuda
- 2- Lo haría sin ayuda
- 3- Sí, lo haría y podría explicar la actividad

6.- Identifico el tiempo que estoy en el Internet y tengo control en el tiempo para el uso de las tecnologías

- 0- No soy capaz de hacerlo
- 1- Sí, lo haría con ayuda
- 2- Lo haría sin ayuda
- 3- Sí, lo haría y podría explicar la actividad

7.- Identifico y reviso los sitios y páginas en Internet.

- 0- No soy capaz de hacerlo
- 1- Sí, lo haría con ayuda
- 2- Lo haría sin ayuda
- 3- Sí, lo haría y podría explicar la actividad

8.- Realizo compras por internet, conociendo las normas y riesgos.

- 0- No soy capaz de hacerlo
- 1- Sí, lo haría con ayuda
- 2- Lo haría sin ayuda
- 3- Sí, lo haría y podría explicar la actividad

9.-Soy capaz de editar y compartir imágenes, videos o documentos, para alguna tarea y utilizo las redes sociales para difundir algún archivo de elaboración propia.

- 0- No soy capaz de hacerlo
- 1- Sí, lo haría con ayuda
- 2- Lo haría sin ayuda
- 3- Sí, lo haría y podría explicar la actividad

10.- Reviso y reflexiono antes de publicar o compartir algo en Internet.

- 0- No soy capaz de hacerlo
- 1- Sí, lo haría con ayuda
- 2- Lo haría sin ayuda
- 3- Sí, lo haría y podría explicar la actividad

Anexo 6: Rúbrica de Evaluación

Rúbrica de Evaluación					
Habilidad digital	Sí, lo haría y podría explicar la actividad 3 puntos	Lo haría sin ayuda 2 puntos	Sí, lo haría con ayuda 1 punto	No soy capaz de hacerlo 0 puntos	Puntaje
1. Alfabetización Digital	Hace conciencia del valor responsable de la herramienta digital.	Entiende el uso de la herramienta digital.	Conoce y utiliza la herramienta digital.	No utiliza la herramienta digital.	
2. Empatía Digital	Muestra e identifica comportamiento y lenguaje empático sintiéndose responsable y comprometido con los demás.	Utiliza de manera adecuada el lenguaje empático.	Reconoce el comportamiento adecuado.	No identifica el comportamiento y lenguaje empático.	
3. Identidad Digital	Toma consciencia que datos compartir al crear su identidad.	Utiliza las herramientas adecuadas para gestionar su identidad digital.	Actualiza su perfil, reflejando los conocimientos adquiridos.	No toma consciencia al crear una identidad digital.	
4. Seguridad de los Usuarios	Muestra responsabilidad al utilizar y compartir servicios de Internet.	Localiza y selecciona servicios en Internet.	Conoce servicios en Internet.	No muestra responsabilidad al utilizar y compartir servicios de Internet.	
5. Privacidad Digital	Muestra postura crítica al compartir o publicar, imágenes, videos o información en Internet.	Reconoce y utiliza los recursos que comparten en la red.	Solo usa información en Internet.	No muestra postura crítica al compartir o ubicar contenido en Internet.	
6. Autoregulación Digital	Autonomía, consciencia y reflexiona del tiempo frente a la tecnología	Actitud responsable del tiempo ante la tecnología	Accede al conocimiento del tiempo frente a la tecnología.	No es capaz de reconocer el tiempo frente a la tecnología	
7. Gestión de la Información	Identifica, analiza y organiza la información y las fuentes que ve en Internet.	Localiza y analiza la información que ve en Internet.	Solo localiza la información que ve en Internet	No identifica y no analiza la información que ve en Internet.	
8. Liderazgo Digital	Actitud segura y crítica ante las normas y riesgos de comportamiento adecuado, valorando su importancia, a través del Internet.	Reconoce normas y riesgos de comportamiento adecuado a través del Internet.	Conoce las normas básicas de comportamiento.	No reconoce normas y riesgos en el Internet.	
9. Creación de Contenido Digital	Transforma y desarrolla la información útil desarrollando pensamiento crítico.	Crea y almacena información.	Desarrolla confianza para la creación de contenido.	No desarrolla la creación de contenido.	
10. Juicio Crítico	Procesamiento, transformación y formateo de información, así como la reflexión.	Conoce y utiliza la información a través del Internet.	Expresa y colabora a través del Internet.	No utiliza la información y no expresa reflexión.	