

@prende a mir@r- con lup@: Educar la mirada, acciones y comportamientos en el ciberespacio

🎵 Música para los encuentros: [Momento inicial, de trabajo y cierre](#)

Fundamentación:

“Como ciudadanos nos desenvolvemos, vivimos y modificamos el mundo que nos rodea. Esto lo hacemos tanto en espacios físicos como digitales, espacios que se entremezclan permanentemente”.
Yolanda Quintana. "Ciudadanía digital: cartografía para docentes" (2022)

En una sociedad donde las tecnologías digitales adquieren cada vez más relevancia, surge la necesidad de promover un uso crítico y reflexivo de las mismas. En este contexto, es fundamental acompañar a los niños y niñas en la construcción de su ciudadanía en entornos digitales, capacitándonos para discernir entre lo verdadero y lo falso.

El año 2024 ha sido designado como el año de la digitalización y simplificación administrativa, el auge de las startups, la inteligencia artificial, el desarrollo de la ciudadanía digital y la salud mental. Es por ello que la Dirección General de TIC propone la implementación de un taller que brinde un espacio de reflexión para que los niños y niñas puedan expresarse, compartir experiencias y comprender cómo utilizamos y creamos tecnología, al tiempo que se promueven buenas prácticas y cuidados en el uso de las TIC.

La UNESCO (2020) Aborda la importancia de promover el análisis y reflexión de los entornos digitales. Esto significa que se busca que los ciudadanos digitales sean capaces de analizar, evaluar, argumentar, resolver problemas de la información que circula en entornos virtuales.

Algunos de los tipos de informaciones que circulan en los entornos virtuales la UNESCO refiere a las noticias falsas: que son “ aquéllos contenidos erróneos, inexistentes, adulterados, que tienen como fin la desinformación, alterar la confiabilidad, desprestigiar, manipular la opinión”. (Convosenlaweb 2024). A su vez a la representación y estereotipos en internet. Entendidos estos como "la dimensión cognitiva de una representación grupal" (Paez. 2003. 752) en otras palabras es una idea o creencia que fija la imagen atribuida a un grupo. Y el auge de la inteligencia artificial definida como “la simulación de procesos cognitivos humanos por parte de computadoras, que incluye un aprendizaje automático, el

razonamiento y la percepción" (Nilsson N.J. - 1998), su uso ético y no ético, comprendiendo cómo funciona la tecnología, identificando sesgos algorítmicos y siendo conscientes de cómo las plataformas digitales pueden influir en sus percepciones.

En este escenario, nos enfrentamos a diversos dilemas y desafíos relacionados con la veracidad de la información compartida en redes sociales, noticias online, WhatsApp y su impacto en el ámbito social. Los niños y niñas buscan participar en comunidades virtuales que satisfagan sus intereses, pero muchas veces estas comunidades generan percepciones distorsionadas de la realidad digital, propagando estereotipos de belleza, género, moda, entre otros, que luego se reflejan en sus interacciones cotidianas.

Es esencial preparar a las nuevas generaciones para desenvolverse en un mundo donde lo real y lo virtual se entrelazan constantemente. La educación debe formar ciudadanos críticos, libres y responsables, capaces de interactuar tanto en el mundo físico como en el digital con normas y valores elevados. Esta formación no solo debe ser presencial, sino también abordar el comportamiento en redes sociales y medios digitales.

Objetivos Generales:

- **Generar** un ambiente de escucha, intercambio, debate y construcción.
- **Desarrollar** el pensamiento crítico y reflexivo de los alumnos para discernir entre información verídica y falsa en línea, así como comprender cómo los estereotipos y la representación en las redes pueden influir en sus percepciones.
- **Fomentar** el pensamiento crítico respecto de la veracidad de la información en línea, capacitando a los estudiantes para evaluar de manera reflexiva el contenido que encuentran en internet.
- **Sensibilizar** a los alumnos sobre la existencia de noticias falsas en las redes sociales y su impacto en la sociedad.

Objetivos Específicos:

- **Familiarizar** a los alumnos con el concepto de noticias falsas y proporcionar ejemplos simples que ilustren cómo pueden identificarse.
- **Mostrar** ejemplos simples de cómo los algoritmos pueden perpetuar estereotipos y sesgos en las redes sociales y otras plataformas en línea.
- **Analizar** cómo los estereotipos y la representación en los medios pueden influir en la formación de opiniones y creencias.

- **Desarrollar** habilidades para actuar de manera ética y responsable en el entorno digital, mediante la práctica de comportamientos respetuosos y la toma de decisiones informadas.

Destinatarios: Estudiantes de 6° y 7° año-Nivel Primario.

Tiempo destinado: aproximadamente 2 horas.

Hoja de ruta:

Momentos	Tiempo estimado
Bienvenida/ presentación de los talleristas	5 minutos
<p>Primer momento:</p> <p>Actividad Rompe Hielo Reloj de Arena: <u>Objetivo:</u> Indagar acerca de las ideas previas que puedan tener los estudiantes sobre los temas que se trabajarán en el taller. (Noticias falsas, estereotipos, Utilización de filtros.) <u>Materiales:</u> Hoja de papel, Lápiz. <u>¿Cómo se juega?</u> Inicialmente el tallerista solicita que se conformen grupos de igual cantidad de participantes, asignando a cada grupo una temática de las arriba mencionadas. Se harán máximo 2 grupos por temática. La cantidad de grupos dependerá de la cantidad de estudiantes que participen. Luego se pedirá a cada grupo registren las ideas previas acerca del tema que les fue asignado. A medida que el tallerista avance en los contenidos, solicitará a un representante</p>	10 minutos

<p>del grupo pueda leer al resto del grado sus anotaciones.</p> <p>También el tallerista podrá solicitar, previamente, las ideas anotadas por los alumnos e ir leyéndolas según la temática corresponda.</p> <p><i>Ahora, ¿por qué el reloj?</i> El tallerista una vez iniciada dicha actividad, deberá colocar un reloj (puede ser digital), ya que el tiempo que tendrá cada grupo para trabajar será el que indique el reloj. Se sugiere un tiempo estimado de 5/10 min, dependerá de la población.</p>	
<p>Segundo momento:</p> <p>- Luego de la vuelta a calma: los talleristas presentan las siguientes secuencias de imágenes: Noticias falsas: dos titulares.</p> <p>Analizamos: ¿QUÉ MIRAMOS PARA DETECTAR UNA FAKE NEWS?</p> <p>-Comprobar la URL: Verifica la dirección web de la noticia. -Investigar al autor: Descubre quién escribió la noticia. -Inspeccionar el Sitio Web: Examina la página donde encontraron la noticia. -Analizar el Titular: Presta atención al título de la noticia -Realizar un chequeo por diversas fuentes.</p> <p>Posteriormente, continuamos con la rutina de pensamiento: veo, pienso y me pregunto para abordar estereotipos en las redes.</p> <p>Dialogamos: -¿Qué significa la palabra "estereotipo" y por qué crees que algunas personas</p>	<p>30 minutos</p>

<p>tienen estereotipos sobre otros grupos de personas?</p> <p>-¿Cómo te hacen sentir los estereotipos y qué puedes hacer si ves a alguien siendo tratado injustamente debido a un estereotipo?</p> <p>-¿Por qué crees que es importante desafiar los estereotipos y qué podemos hacer como sociedad para cambiar los estereotipos negativos?</p> <p>De acuerdo a las respuestas, vamos construyendo entre todos la definición del vocablo: estereotipo.</p> <p>Reflexionamos sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué piensas sobre cómo los filtros y la tecnología que hace que las fotos se vean diferentes pueden cambiar la forma en que vemos la belleza y cómo nos vemos a nosotros mismos? • ¿Crees que cuando la gente en las redes sociales siempre parece perfecta, puede hacernos sentir mal con cómo somos nosotros mismos? ¿Por qué crees que pasa eso? • ¿Qué crees que podríamos hacer para que en las redes sociales la gente se muestre más como realmente es y no como piensa que debería ser? 	
<p>Tercer momento:</p> <p>Pausa activa</p> <p>Continuadamente, realizarán una pausa activa, son “descansos” que pueden servir para recargar energía y mover el cuerpo, ayudando a liberar tensiones luego de estar sentado o en la misma postura durante largas jornadas. Permite</p>	<p>10 minutos</p>

<p>desconectar y tomarse un tiempo para seguir adelante con el desarrollo activo del taller.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se presentará la siguiente propuesta de percusión corporal: La misma, permitirá, el desarrollo de la coordinación motora; la activación de la circulación sanguínea; la mejora de la concentración y la memoria; el bienestar físico y mental; y redescubrimiento del cuerpo. - Los estudiantes visualizarán con atención el video y, realizarán la percusión corporal, según como se instruye en el audiovisual. Bruno Mars con percusión 	
<p>Cuarto momento: Momento creativo Manos a la obra!</p> <p>Actividad: ¡Comunicamos!</p> <p>Objetivo: Plasmar de manera creativa aquellos, conocimientos, capacidades adquiridas en el desarrollo del taller.</p> <p>Dinámica de trabajo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se solicitará a los alumnos conformen grupos; cada uno de estos deberán contar con la misma cantidad de integrantes. - Se les hará girar la ruleta para saber qué tema deberán abordar en el spot: <p>https://wordwall.net/es/resource/72054147 (noticias falsas o estereotipos) Al mismo tiempo, un guión que permitirá orientar la escritura.</p> <div style="background-color: #c8e6c9; padding: 5px; border: 1px solid black; margin-top: 10px;"> <p>¿Qué es un spot?</p> </div>	<p>30 minutos</p>

Es un anuncio, breve que puede ser a través de un audiovisual, imágenes o un audio, que tiene la intención de transmitir un mensaje, persuadir a la audiencia, en esta oportunidad para concientizar. En este contexto, podría ser por medio de un podcast (archivo de audio), si la escuela no cuenta con dispositivos, se optaría por un cartel creativo, si utilizan esta actividad, (es recomendable, anticipar al docente tutor que los niños asistan al taller , por ejemplo con cartucheras y hojas/hojas colores).

- Si realizan la grabación de podcast, se recomendará a los estudiantes que la escritura (guión) esté orientada como tips. Por ejemplo, dependiendo la cantidad del grupo, redactar dos/tres tips para detectar noticias falsas en la red. Y, así dependiendo la temática.
- Una vez realizada la actividad cada grupo deberá compartirlo con el resto de la clase.

Observación:

¡A tener en cuenta!

La elección de la producción (cartel/podcast) dependerá de los dispositivos móviles con los que cuentan los alumnos, conectividad en la institución, o aquellos que puedan poner a disposición los talleristas para trabajar. En caso de optar por un podcast deberán armar un pequeño guión (se comparte modelo), designar los participantes del mismo y tener en cuenta los juegos de voces, creatividad que puedan potenciar

<p>al desarrollar la grabación. Las evidencias de trabajos realizados por los estudiantes, se podrán almacenar en algún mural interactivo como: padlet, Mural.ly, Lino, Stormboard, entre otros. Los talleristas podrán officar de guías, acompañando las diferentes producciones.</p>	
<p>Cierre:</p> <p>Realizar: Encuesta a Docentes</p> <p>Ticket de salida alumnos: un concepto que aprendí</p> <p>Despedida/agradecimiento.</p>	<p>15 minutos</p>

Bibliografía.

Argentina.gob.ar. (2024, marzo 4). *¿Cómo reconozco una noticia falsa en internet?* [Sitio web oficial del gobierno argentino]. <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/como-reconozco-una-noticia-falsa>

Argentina.gob.ar. (2024, marzo 5). *¿Qué es la ciudadanía digital?* [Sitio web oficial del gobierno argentino]. <https://www.argentina.gob.ar/desarrollosocial/grooming/que-es-la-ciudadania-digital>

Suarez, I. F. (2024, febrero 28). *La irreal belleza del mundo digital (y su impacto sobre la salud mental)*. *Diario Río Negro*. <https://www.rionegro.com.ar/sociedad/la-irreal-belleza-del-mundo-digital-y-su-impacto-sobre-la-salud-mental-3439883/>

Genially. (2024, marzo 22). *Collages de fotos para analizar* [Presentación interactiva]. <https://view.genial.ly/65fc286c75c948001444cf92/presentation-collages-de-fot>

os-para-analizar

Esteban, C. (2020, mayo 28). *Bruno Mars - Uptown Funk - Con percusión corporal* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uzXpvLRMog>

Gobierno de Misiones. (s.f.). *Plataforma Guacururí* [Plataforma educativa]. <https://guacurari.misiones.gob.ar/plataforma/#/alumno/temaContenido/11802774/11769979/11769985/11770024>

Para completar al final del taller: [encuesta](#) para ver la calidad (completan docentes y directivos).