

Ser, estar y participar en la era digital

Propuesta didáctica para primero de secundaria

Denominación del estudio: Ser, estar y participar en la era digital.

Impulsa: Opciónate. Mejora tu vida. Mejora el mundo.

Financia: La Unidad de Participación Ciudadana del Cabildo de Gran Canaria.

Directora y autora del proyecto: Ana Lidia Fernández-Layos Fernández

Autora del diagnóstico: Teresa Gubern González

Maquetación: Miriam Santana Hidalgo

Colaboran:

I.E.S. Ana Luisa Benítez, Las Palmas de G.C.


I.E.S. José Frugoni, Telde

I.E.S. José Zerpa, Vecindario.

I.E.S. Santiago Santana Díaz, Arucas.

Fecha de publicación: abril 2024. 1ª edición

Licencia:

Ser, estar y participar en la era digital. Propuesta didáctica para primero de secundaria. © 2024 by Opciónate. Mejora tu vida. Mejora el mundo. is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International 

“Nunca dudes que un pequeño grupo de personas comprometidas pueda cambiar el mundo. De hecho, es lo único que lo ha logrado”

Margaret Meade

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	17
PROPUESTA DIDÁCTICA	25
BLOQUE I. Introducción a la ética digital y la ciudadanía online	32
BLOQUE II.	42
Huella, influencia, ciberseguridad y autodefensa digital	42
BLOQUE III.	55
Ciberviolencias, cómo identificarlas y sus impactos	55
BLOQUE IV. Actuación para un mundo y una vida mejor	68
BLOQUE V. Recapitulación	76
BLOQUE VI. Autoevaluación	78
GLOSARIO DE TÉRMINOS	83
BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS WEB	87
ANEXO	93

INTRODUCCIÓN

CONTEXTO, JUSTIFICACIÓN Y RELEVANCIA

El mundo online es, cada vez más, un espacio de convivencia y participación social que nos ofrece múltiples oportunidades y también implica riesgos y peligros. Todas y todos, además de las empresas y los Estados tenemos una gran capacidad de influencia consciente e inconsciente sobre los contenidos, vivencias y relaciones personales y profesionales que se establecen a través de las tecnologías de la relación, la información y la comunicación (TRICS). Por tanto, se hace imprescindible reflexionar sobre nuestra ética online, en qué formas positivas y negativas nos relacionamos, los contenidos interesantes y dañinos a los que accedemos y por supuesto como ejercemos nuestra ciber ciudadanía: nuestros derechos y responsabilidades en Internet.

En la actualidad, Internet y las TRICs son espacios imprescindibles para toda la sociedad. En mayor o menor medida, por cuestiones prácticas, ocio o por no

“quedarse atrás”, las personas de todas las edades y cada vez más tempranas, empresas e instituciones públicas y privadas realizan acciones en el mundo online. Leer noticias, seguir un tutorial de cocina, pedir una cita médica o hacer un TikTok son ejemplos de cómo el número de acciones que hoy en día podemos realizar por medio de un móvil, una tablet o un ordenador son casi infinitas

¿Qué nos dicen los datos sobre la participación online? ¿Estamos realmente la población española haciendo uso de Internet y de las tecnologías digitales?

Según el INE¹ en el año 2023 el 99,3% de los hogares canarios con al menos un miembro de 16 a 74 años dispone de teléfono móvil, el 96,9% de acceso a internet (prácticamente todo de banda ancha), el 81,3% de ordenador y el 66,4% de teléfono fijo. Siete de cada diez menores de 15 años en el archipiélago dispone teléfono móvil.

El porcentaje de menores y adolescentes de entre 10 y 15 años que tienen móvil en las islas es del 69,9%, es decir, ligeramente inferior a la media nacional, que se sitúa en el 70,6%. Por otro lado, un 14% de la juventud canaria está enganchada a la tecnología y un 13% presenta signos de adicción, al confesar haber dejado de hacer actividades importantes para usar el móvil o para conectarse a internet, según el último ‘Estudio sobre usos TIC y Tecnoadicciones en población adolescente y joven de Canarias’, elaborado por la Fundación Adsis que encuestó a 1.775 jóvenes y adolescentes canarios de entre 9 y 20 años en el curso 2022/23.

¹ Instituto Nacional de Estadística. Para leer nota completa: https://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259925528782&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout

En 2023, el Informe ‘Brecha de género en el ámbito digital’ publicado por el Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (ONTSI)² ofrece la siguiente información:

El 92,8% de las mujeres españolas de 16 a 74 años utiliza Internet al menos una vez a la semana, solo dos décimas por debajo de los hombres

En comparación con la media europea, las españolas utilizan más Internet, con una diferencia de 4,7 puntos porcentuales. España, España, junto con Dinamarca, es uno de los países de la UE más cercanos a la paridad de género en el uso regular de Internet. A principios de siglo, la brecha en el uso de Internet estaba en torno a diez puntos porcentuales a favor de los hombres, pero esta diferencia se ha ido cerrando progresivamente.

Ante esta realidad, el concepto de ciudadanía digital o ciberciudadanía cobra importancia, un concepto que actualmente sigue aunando realidades, derechos y responsabilidades, conforme siguen apareciendo actualizaciones, delitos, plataformas y metaversos. Aunque Internet y las TRICs suman infinidad de oportunidades para conocer, divertirse, relacionarse, para participar activamente en la sociedad e incluso para influir en la mejora de las políticas públicas, parece que también favorecen una serie de realidades, como son la despersonalización y el anonimato, que aparte de favorecer acciones positivas, por otro lado, perjudican la convivencia, la participación y el disfrute de los espacios online

² Órgano colegiado de carácter consultivo de la entidad [Red.es](https://www.red.es), adscrita al Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital a través de la Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial. Ver informe en: [Brecha digital de género 2023 | Ontsi - Red.es](https://www.ontsi.es/ontsi-2023)

Para poder reflexionar sobre la situación actual resulta imprescindible hacerlo desde la ética digital, entendiendo esta como una disciplina que trata de analizar los problemas del ser humano en el mundo de Internet y las TRICs, persiguiendo la construcción y aplicación de unos principios, valores, deberes y derechos que guíen los comportamientos de las personas en la red. El debate sobre el buen uso de Internet es constante, por ello, abordarlo desde la ética digital es hacerlo desde la creación de un sentido común necesario que prevenga y regule problemas como: la propiedad intelectual, los ciberataques, las fake news, los discursos de odio por cuestión de sexo/género, etnia o religión, las ciberviolencias, la violación de intimidad, la influencia de los algoritmos, los lobbies en la red, la accesibilidad real, entre otras.

Por todo esto, resulta imprescindible fomentar la responsabilidad individual y colectiva, así como la participación social y también ciudadana en los medios digitales, no solo de las personas adultas sino en cada rango de edad que haga uso de Internet y las TRICs, lo que convierte a la juventud, generación denominada como nativa digital, en parte clave de este debate y de esta ciudadanía en la era digital.



Desde Opciónate, la experiencia y resultados del trabajo desarrollado en estos últimos cinco años³ con alumnado y profesorado en Gran Canaria y la acogida e interés creciente en los centros educativos que han colaborado, nos impulsa a seguir trabajando en esta línea

³ Información en la página web de Opciónate: [Jóvenes por una ciber ciudadanía democrática. Ciberpasaporte por un ciber mundo mejor. Ciberpasaporte por la igualdad. Ética y ciber ciudadanía, otros materiales.](#)

En 2020 comenzamos con la organización de dos webinars para identificar quienes estaban trabajando en ciberigualdad y en la prevención y atención a las ciberviolencias machistas tanto a nivel regional, nacional como internacional. Simultáneamente diseñamos varios proyectos y campañas dirigidos a jóvenes y docentes de institutos de la isla utilizando metodologías participativas para crear, con ellos y ellas, una campaña y cortometrajes sobre ciber ciudadanía y ciberigualdad además de un [quiz](#) y la figura de un Ciberpasaporte por un mundo mejor que pueden obtener y descargarse incluso con su foto aquellas/os que acrediten ejercer una ciber ciudadanía responsable en las TRICs. En los años siguientes analizamos las puntuaciones y la participación obtenida desde este cuestionario/quiz y redactamos [el Informe Jóvenes y Ciber ciudadanía. Resultados cuestionario Ciberpasaporte para un mundo mejor](#). Seguidamente realizamos campañas vinculadas con la ciber ciudadanía con varios municipios de Gran Canaria enfocándonos hacia la igualdad de género online o ciberigualdad. Esta vez creamos [el quiz de la ciber ciudadanía por la igualdad](#) además del Ciberpasaporte por la igualdad y varios [cortos](#) cuyo guión e interpretación realizaron las y los jóvenes participantes. Asimismo, proseguimos en la prevención de las ciberviolencias machistas trabajando en distintos centros de primaria y de secundaria de toda la isla, con alumnado, profesorado y las familias. Simultáneamente realizamos un estudio participativo que dio lugar al informe de [Ética digital, Ciber ciudadanía y Juventud de Gran Canaria. Diagnóstico participativo](#) para recoger conclusiones y propuestas de mejora acerca del trabajo realizado y la situación en materia de ciberseguridad y ciber ciudadanía entre las y los jóvenes grancanarias/os. En el mismo año, en el 2022, realizamos [el Informe de la investigación ciberviolencias machistas: un análisis de la realidad actual en Gran Canaria 2022](#) dirigido a mujeres mayores de 18 años de la isla y el Mapa de recursos y acciones para la prevención, atención y respuesta ante las ciberviolencias machistas.

Además hemos publicado varios [materiales dirigidos a profesionales y familias](#) vinculados con la promoción de la ciberigualdad y la prevención de ciberviolencias machistas. Todo este trabajo y la evidencia recogida sobre la relevancia de este tema y la falta de recursos especializados de atención y prevención ha resultado en la creación del [Servicio Insular de Prevención y atención a las ciberviolencias machistas](#) que coordinamos desde 2023, financiado por la Consejería de Igualdad del Cabildo de Gran Canaria y el Instituto Canario de Igualdad del Gobierno de Canarias

La presente propuesta didáctica es el resultado de la continuidad en la reflexión y el fomento de una ciudadanía digital, ética y participativa, desde un enfoque feminista, humanista y de valores democráticos.

Proyectos como “Jóvenes por una ciberciudadanía democrática”, la campaña “Ciberpasaporte para un mundo mejor” y el estudio diagnóstico “Ética digital y ciber-ciudadanía participativa” financiados por el área de Participación Ciudadana del Cabildo de Gran Canaria nos han proporcionado información clave sobre las iniciativas más relevantes a desarrollar para seguir avanzando en la concienciación de la juventud respecto a su participación online.

En el contexto escolar existen asignaturas y competencias transversales que desde primaria abordan los comportamientos cívicos, la educación emocional, la conciencia de grupo, la responsabilidad colectiva y también temáticas más amplias que se enmarcan en la Agenda 2030 de Objetivos de Desarrollo Sostenible de Gran Canaria y Canarias. En el caso concreto de 1º de ESO, aparte de abordarse de forma transversal en cada asignatura todo lo expuesto, cuentan con una asignatura denominada “Educación en valores cívicos y éticos”⁴, en la que se trabajan competencias específicas como:

⁴ Ver asignatura y todo el currículum de secundaria en el BOC del 23 de marzo: [BOC - 2023/58](#)

Competencia específica 2:

“Promoviendo una ciudadanía activa que comience con la participación en el ámbito escolar y culmine con una mayor consciencia de su responsabilidad social. Es imprescindible resaltar el respeto a los valores culturales y naturales canarios, la igualdad efectiva entre mujeres y hombres, la solidaridad, el respeto a las minorías y la memoria democrática, reconociendo el valor personal del voluntariado y del asociacionismo, y la importancia del papel del Estado, sus instituciones y otros organismos internacionales que trabajan por la paz, la seguridad y la cooperación”

Competencia específica 4:

“Esta competencia se ocupa del reconocimiento y gestión de las emociones, la expresión adecuada de su afectividad, su autoestima y autoconcepto. Con la finalidad de formarse como persona equilibrada, tener relaciones plenas y aprender a reconocerse, interpretarse y valorarse. Para ello, se hará hincapié en el manejo de aquellos sentimientos que generan en el alumnado incertidumbre y ansiedad para guiarlos en una lectura más positiva y constructiva de dichas emociones, haciendo ver la necesidad de una expresión asertiva de sus vivencias y de la utilidad de las expresiones artísticas para la creatividad, la reflexión, el diálogo y el juicio autónomo.”

Así como el apartado “Saberes Básicos”, en su Bloque II:

“En el Bloque II, denominado «Sociedad, democracia y justicia», se pretende que el alumnado comprenda la raíz social y cultural de su propia identidad. Para ello ha de comprender el marco democrático de convivencia y afrontar de modo reflexivo y dialogante la controversia ideológica en torno a las normas y valores comunes, a través del diálogo sobre los problemas éticos más acuciantes, como son la situación de los derechos humanos en el mundo, la desigualdad y la pobreza, la discriminación y violencia contra las mujeres, el respeto a la diversidad y las minorías, el fenómeno migratorio y la crisis climática.”

La amplia experiencia con la que cuenta Opciónate en el trabajo con centros escolares, y especialmente con profesorado, nos hace conocer de primera mano la dificultad de conseguir llevar al alumnado día a día, clase tras clase, material actualizado y que suscite el interés y el debate entre estos/as. También hemos podido constatar que, aunque las formaciones y campañas que presentan las entidades de forma externa en horarios escolares benefician y motivan al alumnado y al profesorado, lo cierto es que, en ocasiones, al suponer una ampliación de horas no contemplada previamente en el currículo escolar, también les puede dificultar la posibilidad de alcanzar los objetivos de sus propias asignaturas, acarreando un trabajo extra en las semanas siguientes.

Por esa razón, la propuesta que aquí se presenta busca abordar las problemáticas mencionadas en relación con la ética digital, la participación en las TRICs y la ciberciudadanía, atendiendo al currículum existente en primero de secundaria, pero también atendiendo a las peticiones expuestas por el profesorado en anteriores campañas (en relación a trabajo extra y tiempo), hilvanando el conocimiento que tiene Opciónate en ciudadanía en la era digital con los objetivos propuestos en la asignatura de "Educación en valores cívicos y éticos". Esta propuesta pretende facilitar al profesorado, por medio de nuestra experiencia, una parte de la impartición de esta asignatura, además de llevar al alumnado una propuesta cercana, actual y especializada que les permita la reflexión y acción conjunta, crecer como grupo y continuar su andadura siendo agentes activos en las comunidades que habitan.

El proceso formativo quiere abordar desde lo cotidiano y sutil cómo es el uso individual responsable que le damos a las redes sociales, de qué forma influye al resto de personas usuarias y la importancia de tener en cuenta las capacidades colectivas enfocadas a la promoción de la participación social, comunitaria y/o ciudadana, como puede ser generar propuestas que mejoren el funcionamiento como grupo o que aborden problemáticas del centro o del barrio.

Partimos de la base de que para ejercer la ciberciudadanía de forma responsable es fundamental estimular el pensamiento crítico individual a la hora de buscar, leer, ver o compartir información, también llevando a cabo y fomentando el autocuidado y el cuidado de otras personas en redes. Otro de los pilares necesarios para ejercer la ciudadanía y la ciberciudadanía es promover la conciencia de grupo que permita generar acuerdos que beneficien al aula, al centro escolar y/o al barrio. Además de lo expuesto, otro paso más en el ejercicio de la ciudadanía activa sería el abordaje y la generación de propuestas que aborden problemáticas globales y que defiendan y promuevan un mundo más igualitario, antirracista, ecológico y con un enfoque de decrecimiento. Todo esto se puede trabajar desde el análisis de la interrelación entre la vida y cotidianeidad presencial y los entornos online incluyendo las TRICs, metaversos etc.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

PREPARACIÓN, OBJETIVOS Y PERSONAS BENEFICIARIAS

El proyecto que da forma a esta propuesta didáctica incluye el abordaje de la prevención, atención y reparación de las ciberviolencias y delitos ocurridos a través de las TRICs, así como la promoción de la participación en redes, diferenciando lo denominado como “clicactivismo” de los ciberactivismos, promoviendo, en la medida de lo posible y de acuerdo a la edad del grupo, la participación e incidencia política y social en los medios digitales para influir en el mundo digital, pero también como forma de influir en el mundo físico por medio de las TRICs.

De forma resumida y por medio de palabras clave, algunas de las temáticas que se han abordado han sido: fake news, infoxicación, discurso de odio en las redes, ciberviolencias machistas, promoción de la ciberigualdad y autodefensa digital feminista, la influencia de los algoritmos, accesibilidad del mundo digital, clicacti-

vismo vs. ciberactivismo, herramientas para dialogar, generar acuerdos y elaborar propuestas como grupo, teoría del bien común, Agenda 2030, entre otras.

Todo esto se ha trabajado durante cuatro sesiones y en cuatro institutos con más de 100 alumnos/as de acuerdo con la etapa de desarrollo en la que se encuentran, en coordinación y partiendo del expertise pedagógico del equipo y de su profesorado, centrando las actividades según las necesidades detectadas como grupo, como barrio y como municipio. La metodología empleada parte de la horizontalidad, de reconocer las herramientas con las que ya cuentan como personas de 11-13 años en cuanto a autoconocimiento, responsabilidad, gestión emocional, abstracción, comprensión lectora y capacidad de redacción, así como con las que cuentan como grupo. De la misma forma, este proceso bebe de las experiencias cercanas, buscando facilitar el aprendizaje por medio de sus propias vivencias, sentimientos y reflexiones, atendiendo en todo momento a unos diálogos que, aunque partan de discursos y posturas diferentes, busquen entendimiento y negociación, respeten los derechos humanos y en los que se promueva un enfoque feminista, humanista y que se encuentre alineado con la Agenda 2030 y los ODS.

El enfoque feminista interseccional se encuentra integrado en cada una de las acciones que realizamos desde la entidad, así como en nuestra propia estructura, promoviendo la conciliación y poniendo la vida y los cuidados en el centro (contamos con Plan de Igualdad aprobado). Por lo tanto, este también se encontró presente a lo largo de todo el proceso.

Preparación

Al preparar las sesiones, se procuraron ejemplos reales de situaciones machistas que se dan en los medios digitales y que viven niñas, adolescentes y mujeres por el simple hecho de serlo. Especialmente relevante en este punto fue promover la reflexión en torno a la cosificación del cuerpo de las mujeres, la hipersexualización desde la infancia, la influencia en la autopercepción corporal y autoestima, los cánones que se presentan desde las TRICs, la influencia de los filtros, las repercusiones de los stickers que se hacen a través de fotos de compañeras del aula, los estereotipos presentes en los comentarios e insultos que se estilan dentro y fuera de las redes, el ciberacoso sexual, las 'fotopenes', entre otros muchos ejemplos. Es importante señalar que, aunque desde nuestro trabajo de sensibilización es necesario mostrar bajo el enfoque de género las ciberviolencias machistas que se están dando, igualmente importante resultó mostrar también buenas prácticas que se dan alrededor del globo, las cuales dibujan y muestran que otro mundo es posible, uno en el que se promociona la igualdad real y efectiva de hombres y mujeres. Aquí se facilitaron experiencias como retos virales contra los estereotipos de género¹, blogs feministas que destacan el papel de las mujeres en diferentes ámbitos², mecanismos de verificación como Maldita.es³, así como campañas de promoción de igualdad en los videojuegos⁴, iniciativas llevadas a cabo por mujeres que visualizan su liderazgo, etc.

1 [Jóvenes de toda España acudieron al instituto llevando faldas para luchar contra los estereotipos y el acoso escolar](#)

2 [¿Qué es el feminismo? Sen endereço](#)

3 [Maldito feminismo.](#)

4 [Las chicas también juegan.](#)

Desarrollo

En el desarrollo mismo de las sesiones, resultó especialmente importante transversalizar el enfoque de género interseccional, equilibrando las participaciones que se realicen, no permitiendo la acaparación del espacio, facilitando la participación oral, escrita o artística de las jóvenes que, por razones socioculturales o de estereotipos de género, suelen participar menos en el aula que los varones. En este proceso quisimos que jóvenes de otras culturas, con dificultad idiomática o con necesidades especiales se sientan parte de las sesiones, por lo que para nosotras fue una prioridad garantizar la participación de todos y todas a través de distintas formas de trabajo en el aula (exposición y debates en plenaria, reflexión en parejas, individual por escrito o a través de dibujos, etc.).

Esta publicación constituye una guía para el abordaje de la asignatura de "Educación en Valores Cívicos y Éticos"

Esta publicación constituye una guía importante para el abordaje de la asignatura de "Educación en Valores Cívicos y Éticos" a nivel insular y regional, atendiendo a la realidad digital que en la actualidad es clave en la vida de las y los más jóvenes y en aumento al iniciar secundaria. Además, esta guía pretende ser un documento de referencia en materia de ciberciudadanía, ética y participación en el entorno digital dirigido a docentes y profesionales del ámbito social para trabajar con jóvenes de todos los cursos de secundaria, bien sea en alguna tutoría o de forma transversal en otras asignaturas que se consideren (Tecnología y digitalización, Alternativa y Religión, Lengua y Literatura, entre otras).

Es necesario resaltar que este documento recoge información sobre los aprendizajes, experiencias del personal docente y alumnado durante el proceso, incluyendo las propuestas surgidas desde estos para mejorar su entorno cercano y/o a nivel global.

OBJETIVO

El objetivo de esta propuesta didáctica es apoyar al profesorado en la asignatura Educación en Valores Cívicos y Éticos para primero de secundaria. Mediante la descripción de varios bloques de conocimiento y actividades para fomentar la ciudadanía en la era digital, basada en el pensamiento crítico, los cuidados, los derechos y las responsabilidades, además de para fomentar la participación social, abarcando desde lo local a lo global. Esta propuesta didáctica busca promover una ciudadanía informada y activa en el entorno digital, capacitando a la juventud para participar de manera responsable y crítica tanto en el mundo físico como en el digital, y concienciándoles sobre la importancia de sus acciones en línea y su impacto en la sociedad.

El proyecto, además, se enmarca en la Agenda 2030 bajo los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS):

ODS 4 de Educación de calidad,

ODS 5 de Igualdad de género

ODS 16 de Paz, justicia e instituciones sólidas

Así mismo, abarca la Agenda Canaria 2030 en varias de sus prioridades, entre ellas:

- Prioridad de Actuación 1.5: Igualdad en la diversidad
- Prioridad de Actuación 1.6: Enfoque comunitario
- Prioridad de Actuación 2.1: Educar para la igualdad y cerrar la brecha de género
- Prioridad de Actuación 2.2: Luchar contra la violencia de género.
- Prioridad de Actuación 3.1: Educación.
- Prioridad de Actuación 3.2: Salud.
- Prioridad de Actuación 5.3: Transformación digital.
- Prioridad de actuación 8.12: Poner fin a la injusticia global y a las amenazas a los derechos humanos, los principios democráticos y a la sostenibilidad del planeta.
- Prioridad de Actuación 9.1: Garantizar los derechos culturales como elemento de construcción de una ciudadanía cultural para el desarrollo sostenible en sociedades inclusivas.

Además, se corresponde con los siguientes objetivos específicos de dicha Agenda Canaria 2030:

1. Promover iniciativas y propuestas para asegurar y profundizar en los derechos políticos de participación colectiva en las decisiones públicas.
2. Proponer espacios/foros abiertos al debate, al intercambio de ideas y a la elaboración de propuestas, que puedan contribuir a la construcción de manera crítica de políticas y toma de decisiones públicas.
4. Fomentar la innovación social y ciudadana que impulse la cultura y organización colaborativa para la participación ciudadana.
5. Asesoramiento y formación de la ciudadanía que fomente su implicación activa en la toma de decisiones públicas a través de los mecanismos de participación ciudadana establecidos en los reglamentos de participación ciudadana existentes a nivel insular y municipal.
6. Realización de estudios, materiales informativos, de difusión o divulgativos que fomenten la participación ciudadana en el ámbito territorial de Gran Canaria.

8. Incidir en la información y formación de metodologías de participación dirigidas a las personas miembros de la entidad y/o beneficiarias de sus actividades, así como al conjunto de las personas a las que va dirigida el proyecto objeto de esta financiación.

9. Ejecutar acciones que fomenten el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación como herramienta directa para la participación ciudadana e incidencia política.

10. Promover la implicación activa de la sociedad civil en el proceso de localización y seguimiento de la Agenda 2030 de Objetivos de Desarrollo Sostenible de Gran Canaria y Canarias.

PARTICIPANTES Y PERSONAS BENEFICIARIAS:

Beneficiarias directas/os:

4 docentes y 102 alumnas/os participaron directamente en el proyecto, en la elaboración y prueba práctica de la presente propuesta didáctica en los siguientes centros escolares:

- I.E.S. Santiago Santana Díaz, Arucas: 23 alumnos/as.
- I.E.S. José Frugoni, Telde: 25 alumnos/as.
- I.E.S. Ana Luisa Benítez, Las Palmas de Gran Canaria: 27 alumnos/as.
- I.E.S. José Zerpa, Vecindario: 27 alumnos.

Además, también fueron personas beneficiarias directas el personal del equipo de Opciónate al producirse un proceso de retroalimentación y aprendizaje que ayuda, a la mejora de todos sus proyectos y en concreto también, al Servicio Insular de Prevención y Atención a las Ciberviolencias Machistas (SIPACM) en su labor de prevención y atención a esta problemática.

Beneficiarias/os indirectas/os:

Toda la población de Gran Canaria, en especial el alumnado y profesorado de 1º ESO, del resto de la Comunidad Autónoma de Canarias, así como de otros lugares que tendrán acceso online al material elaborado que se difundirá ampliamente a través de nuestra página web y redes sociales

PROPUESTA DIDÁCTICA

DIRIGIDA A PRIMERO DE SECUNDARIA

La presente propuesta didáctica está dirigida al profesorado de la asignatura Educación en Valores Cívicos y Éticos de 1º ESO. Esta asignatura incluye dentro de su contenido, el respeto a principios éticos en el uso crítico de las tecnologías y, por tanto, el conocimiento de los posibles aspectos adictivos y las estrategias para eludir los riesgos asociados a su uso, incluyendo:

- la alfabetización en información y datos,
- la comunicación y la colaboración,
- la educación mediática,
- la creación de contenidos digitales,
- la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital:

1. La privacidad,
2. La propiedad intelectual,
3. La resolución de problemas y
4. El pensamiento computacional y crítico.

Asimismo, la asignatura también trata el fomento de la igualdad de derechos entre mujeres y hombres y el afianzamiento de actitudes de asertividad, iniciativa y trabajo en equipo. Todos estos conceptos se trabajarán en esta propuesta didáctica.

Este documento se presenta, además, como una herramienta didáctica abierta que seguirá siendo testada y actualizada y que podrá ser utilizada como base y mejorarse y completarse por el profesorado de forma continua.

Cuándo impartirla

En la asignatura de Educación en Valores Cívicos y Éticos se definen unos saberes básicos, es decir, una temática por trimestre:

- I. Autoconocimiento y autonomía moral
- II. Sociedad, democracia y justicia
- III. Desarrollo sostenible y ética ambiental

De acuerdo con este orden, el mejor momento para impartir las sesiones que les proponemos, para tratar la ética digital y la participación online, sería en el segundo trimestre, dentro del Saber Básico II: "Sociedad, democracia y justicia", después de trabajar en el primer trimestre el Saber Básico I: "Autoconocimiento y Autonomía moral".

Contenidos

A través de la impartición de las sesiones formativas propuestas, se abordarán los siguientes contenidos:

- Identificar los valores éticos desde los que vivimos y convivimos y las posibles diferencias a la hora de aplicarlos en el entorno presencial y en el entorno online.
- Fomentar el autoanálisis sobre el grado de conocimiento que el alumnado tiene sobre la influencia de sus valores y acciones sobre su entorno más cercano y el impacto que pueden tener positivo o negativo en el contexto más amplio tanto presencial como online.
- Analizar el concepto y dimensiones de la ciudadanía y de la ciudadanía digital, del enfoque ético y de la participación.
- Analizar el concepto y dimensiones de la ciudadanía en la era digital, desde un enfoque feminista, humanista y basada en los derechos humanos.
- Conocer la escalera de la participación y su variante en las TRICs.
- Identificar las conductas inapropiadas relacionadas como ciberdelitos, ciberviolencias y malas prácticas en el mundo online.
- Conocer herramientas para el diálogo y para generar propuestas/ acuerdos concretos.
- Nociones de la comunicación no violenta y la asertividad.
- Buenas prácticas en el uso de las TRICs y propuestas ciberactivistas existentes.
- De forma práctica, tras detectar una situación por el grupo, llevar a cabo algún debate, iniciativa, material que sitúe al alumnado como agentes clave para la influencia social y mejora de su propio entorno o de una problemática más global.

Bloques formativos

En esta propuesta didáctica se ha incluido contenido y actividades para la realización de 12 sesiones formativas divididas en cuatro bloques de contenido y dos bloques finales de recapitulación y autoevaluación. Las 12 sesiones son de en torno a 40-45 minutos o lo correspondiente al tiempo real de una clase., teniendo en cuenta el tiempo que se tarda en llegar a la clase, pasar lista, etc. Estas doce sesiones se desgranar a continuación en los siguientes 6 bloques:

BLOQUE I. Introducción a la ética digital y la ciudadanía online

Sesión 1. Tiempo de uso de Internet y funcionalidad, riesgos y ventajas, casos reales de participación ciudadana ética y responsable online

BLOQUE II. Huella, influencia, ciberseguridad y autodefensa digital

Sesión 2. Huella, ciberseguridad y autodefensa digital

Sesión 3. Influencers, ¿a quién seguimos?

Sesión 4. Desinformación, bulos y reputación personal digital

BLOQUE III. Ciberviolencias, cómo identificarlas y sus impactos

Sesión 5. Ciberviolencias, impactos y cómo actuar

Sesión 6. Ética y valores en el uso de las redes

Sesión 7. Valores y comportamientos cara a cara y online

BLOQUE IV. Actuación para un mundo y una vida mejor

Sesión 8. Participación e influencia social y política a través del espacio online

Sesión 9. Acuerdos de convivencia online

Sesión 10. Propuestas para un mundo mejor

BLOQUE V. Recapitulación

Sesión 11. Recapitulación

BLOQUE VI. Autoevaluación

Sesión 12. Autoevaluación

Recomendación: realizar en dos sesiones a la semana

Estas sesiones se han definido para abordar los temas más importantes de la ética digital. Debido a que la asignatura de Educación en Valores Cívicos y Éticos se realiza únicamente una vez en semana, 12 sesiones resultarían en tres meses, lo que podría ser demasiado extenso en el tiempo para el alumnado. Por ello, se recomienda, a decisión de equipo docente y de las idiosincrasias del equipo educativo, realizar estas sesiones en conjunción con otro/a docente. Por ejemplo: trabajar en conjunto con las asignaturas de Religión y Alternativa, que son impartidas también una vez en semana, en cuyo caso se reduciría a mes y medio la impartición de todas las sesiones. Similarmente, se puede trabajar la sesión 4 de desinformación, bulos y reputación personal digital en la asignatura de Lengua y Literatura.

METODOLOGÍA

La metodología propuesta se basa en un enfoque participativo, interactivo, y vivencial con enfoque de género e intercultural. Se fomentará la participación de todas y todos a través de sesiones en plenaria y también en parejas y pequeños grupos solicitando que exista la mayor representatividad y paridad a la hora de hablar en público en las dinámicas de las sesiones. De esta forma se fomentará que no se produzca el sesgo de género frecuente que se manifiesta a través de que los chicos sean más proclives a hablar en público y asumir roles de portavoz que las chicas u otros sesgos que centralicen la participación activa en un número reducido de alumnado. Además de esta forma se podrán recoger el mayor número posible de aportaciones y no prevalecerán las de las personas que tengan menos dificultad para liderar o participar activamente.

Esta metodología está complementada con el uso de vídeos/cortometrajes y ejemplos prácticos para favorecer un aprendizaje más significativo. Los vídeos seleccionados han sido producidos por estudiantes de Gran Canaria de edades similares al alumnado de primero de secundaria, lo que facilita su identificación y el impacto de los mensajes transmitidos.

Finalmente, se trabajará con fichas para ayudar en la captación de los conceptos y recapitulación de lo impartido al final de cada sesión. Estas fichas se entregarán al inicio de la sesión para guiar la reflexión del alumnado. De esa manera, las preguntas y actividades que se irán

realizando, se encontrarán en la ficha para que el alumno/a anote sus pensamientos y reflexiones tanto individuales como grupales. Sirven como una especie de guía para ir consolidando también el trabajo autónomo del alumnado.

OPCIONES METODOLÓGICAS

Durante la mayoría de las sesiones, los contenidos pueden abordarse de distintas formas dependiendo de si el grupo es más o menos grande, y/o es más o menos participativo o si se desea dedicar más o menos tiempo en la sesión a dicha actividad:

- Opción 1. A mano alzada: a través de preguntas y respuestas a todo el grupo en el aula y que vayan levantando la mano y respondiendo a las preguntas. En esta opción el/la docente puede ir anotando en la pizarra o delegar esta acción en un alumno/a.
- Opción 2. Post-its: podemos también pedir que para responder a las preguntas lo hagan en post-its que luego se irán colocando en la pizarra.
- Opción 3. En grupos o parejas: trabajar los conceptos en grupos o parejas, cada grupo con su portavoz/a y lo presenten en plenaria.

MATERIALES NECESARIOS:

En general, para todas las sesiones se necesitarán principalmente:

- Dispositivo (portátil, ordenador) y proyector o pizarra electrónica.
- Para el alumnado: cuaderno y bolígrafo.

Opcional:

- Acceso a internet. Todos los materiales multimedia pueden ser descargados previamente y se recomienda llevarlos en un USB por si falla el WIFI no perder tiempo durante la sesión.

Para algunas actividades se necesitarán:

- Papelógrafo, tijeras, post-its, bolígrafos y rotuladores.
- Caja/buzón

LENGUAJE

Para fortalecer aún más nuestra propuesta de estudio y promover un ambiente inclusivo, es crucial adoptar un lenguaje que refleje la diversidad y respete la identidad de todas las personas involucradas en el proceso educativo. Por ello, sugerimos utilizar términos como “el alumnado” en lugar de “los alumnos” para reconocer y visibilizar tanto a chicos como a chicas. Del mismo modo, recomendamos emplear expresiones como “las y los estudiantes” en lugar de “los estudiantes”, y “el profesorado” en lugar de “los profesores”, entre otros ejemplos. Este uso de un lenguaje inclusivo contribuirá a crear un ambiente educativo más equitativo y respetuoso, donde cada persona se sienta reconocida y valorada en su totalidad.

BLOQUES Y SESIONES FORMATIVAS

BLOQUE I. Introducción a la ética digital y la ciudadanía online

Tema

Introducción a la Ética Digital y Ciudadanía Online, abordando el tiempo de uso de Internet, su funcionalidad, sus riesgos y ventajas, así como casos reales de participación ciudadana ética y responsable online.

Objetivo Ética Digital

Fomentar la conciencia sobre el mundo digital, reflexionando sobre el uso de Internet tanto por parte de otras personas (incluyendo influencers) como por nosotros/as mismos/as.

Objetivo Participación Ciudadana

Iniciar la exploración de formas de participación ciudadana a través de las redes e Internet, introduciendo el concepto de influencia consciente e inconsciente.

Objetivo Igualdad de Género

Identificar estereotipos de género y promover una participación equitativa entre ambos géneros, fomentando la interlocución activa tanto de chicos como de chicas.

Sesión 1. Tiempo de uso de Internet y funcionalidad, riesgos y ventajas, casos reales de participación ciudadana ética y responsable online.

Duración: 45 minutos

Materiales para la sesión:

- Opción 1 de la presentación: "sesión1-1.ppt / sesión1-1.pdf" en Anexo. Esta opción es para clases con un número reducido de alumnado.
- Opción 2 de la presentación: "sesión1-2.ppt / sesión1-2.pdf" en Anexo. Esta opción es para clases con un número medio o alto de alumnado.
- Vídeo: [Caso Mikel, RTVE, 2020, duración 1'24](#) .
- Vídeo: [Campaña Ciberpasaporte para un mundo mejor, Opciónate 2022, duración 2'37](#).

Introducción:

En esta primera sesión, se dará inicio al tema central de las siguientes clases: "Explorando el mundo online". Se otorgará libertad a cada docente para introducir el tema según su estilo y preferencia. Se enfatizará que las próximas sesiones se centrarán en la ciudadanía y la ética en el contexto del mundo digital.

Desarrollo de la sesión.

La sesión se iniciará con una serie de preguntas diseñadas para introducir de manera interactiva los conceptos clave de la sesión: "Introducción a la Ética Digital y Ciudadanía Online", que son los usos de internet, los riesgos de internet, ventajas de internet y la participación ciudadana ética y responsable en el entorno digital.

Usos de Internet

Duración: 5 minutos

Para comenzar, se planteará al alumnado una pregunta acerca del porcentaje de población que utiliza Internet en España, utilizando una presentación de diapositivas. Se ofrecerán cuatro opciones entre las cuales los y las estudiantes podrán elegir levantando la mano o, en grupos reducidos, respondiendo individualmente. Posteriormente, se revelará la respuesta correcta, y se promoverá una reflexión sobre las posibles razones detrás de las diferencias en los porcentajes entre distintos grupos de edad, alentando al alumnado a compartir sus opiniones y análisis.

Seguidamente, se indagará sobre el tiempo diario que el alumnado está conectado a Internet. Del mismo modo que en la pregunta anterior, se presentarán cuatro opciones para que el alumnado exprese su preferencia levantando la mano. En grupos reducidos, se podrán realizar preguntas individuales para identificar patrones de uso de Internet dentro del grupo. Este dato se utilizará para introducir el concepto de que el mundo online es una extensión del mundo presencial e igualmente real, dado el tiempo significativo que pasamos en él.

Posteriormente, se invitará a la clase a compartir los distintos usos que le dan a Internet, enumerando actividades como crear, conectarse, hablar, jugar, aprender, participar, desconectar, informarse y estudiar. Se recogerán además las plataformas más utilizadas por el alumnado para contextualizar la discusión e ir obteniendo información clave sobre las prácticas online del alumnado.

Riesgos de internet

Duración: 10 minutos

La siguiente sección aborda los riesgos asociados al uso de Internet. Se presentarán cuatro categorías, tales como "enganche a las pantallas", "problemas físicos", "comparación" y "anonimato", y se invitará al alumnado a reflexionar sobre las implica-

ciones negativas de cada una de estas situaciones en el entorno digital.

A continuación, se detallan posibles respuestas que el alumnado podría ofrecer y que serán matizadas:

- Enganche a las pantallas: Este riesgo se refiere a la adicción a dispositivos electrónicos y redes sociales, lo cual puede resultar en problemas de ira, desconexión del entorno físico, y la reducción del tiempo a disfrutar con familiares y amistades.



- Problemas físicos: El uso excesivo de dispositivos electrónicos puede ocasionar problemas de visión, posturales, trastornos del sueño y sedentarismo, afectando negativamente la salud física.

- Problemas de salud mental: La exposición constante a contenido online puede contribuir a la disminución de la autoestima, ansiedad, depresión, angustia y falta de concentración, impactando la salud mental y el bienestar emocional.

- Comparación: Este riesgo se refiere a la tendencia a compararse con otros

usuarios online, lo cual puede generar querer estar conectadas/os de forma constante por el miedo a perderse algo importante (FOMO), la idealización de perfiles digitales, sentimientos de insuficiencia, aislamiento social, presión y trastornos de la conducta alimentaria (TCAs).

- Anonimato: En el entorno digital, el anonimato puede facilitar conductas nocivas, violencias y delitos de odio aumentando el riesgo de victimización y daño psicológico.

Algunos ejemplos son el ciberacoso, la difusión de desinformación, los desnudos falsos o deepfakes, la falta de empatía hacia otras/os usuarias/os y el grooming (persona adulta que se hace pasar por un/a niño/a o adolescente con el fin de establecer una relación de confianza y amistad con el objetivo de abusar sexualmente de esa persona), A través del debate sobre los riesgos en el mundo online, se busca concienciar al alumnado sobre los peligros potenciales del uso de Internet, las consecuencias de las acciones violentas hacia las/os demás, e iniciar el autoanálisis sobre sus prácticas actuales, y sus medidas de higiene digital, ciberseguridad y autodefensa digital y fomentar una actitud crítica y responsable hacia sus relaciones online.

La metodología de la actividad consistirá en la interacción constante con el alumnado, buscando su participación activa y fomentando su interés en el tema:

¿Por qué el enganche a las pantallas puede ser un peligro?

Se plantearán preguntas que inviten a reflexionar sobre los riesgos del enganche a las pantallas, alentándolos a compartir sus experiencias personales y a considerar cómo estas situaciones afectan su vida diaria o la de quienes les rodean. Se utilizarán ejemplos cotidianos y reales para ilustrar los conceptos presentados, lo que facilitará la conexión con los contenidos.

Por ejemplo, se podría preguntar cómo se sienten cuando su madre o padre les

piden que dejen de jugar online para ayudar en casa, o compartir anécdotas sobre el tiempo que se pierde viendo vídeos en Internet sin darse cuenta, o por ejemplo si notan alguna molestia física cuando están muchas horas conectadas/os. Es esencial escuchar atentamente las experiencias del alumnado, tomar nota de ellas y rescatarlas en sesiones posteriores para enriquecer la discusión y reforzar los conceptos presentados.

Una vez intercambiadas las ideas y ejemplos, se procederá a mostrar la diapositiva con las respuestas y se repasarán los puntos clave. Se destacará que muchos de los riesgos asociados al uso de Internet se deben a un acceso a edades muy tempranas y sin control a la tecnología, a la falta de límites y acompañamiento para asegurar su buen uso, a la facilidad con la que se pueden difundir datos e imágenes reales o ficticias online y al anonimato que ofrece este medio. Se enfatizará que, mientras que muchas personas se comportan de forma distinta presencialmente y en internet y que en el pasado los conflictos podían quedarse en el ámbito local y presencial mientras que, en la era digital estos problemas pueden trascender fronteras, ser visualizados por mucha más gente y causan un mayor impacto emocional ya que los dispositivos están con nosotras/os a todas horas y en todas partes incluyendo nuestra casa.

Ventajas de Internet

Duración: 10 minutos

En la siguiente sección, se explorarán las ventajas del uso de Internet. Manteniendo la dinámica interactiva establecida previamente, se invitará al alumnado a reflexionar sobre cada una de estas ventajas. Se presentarán diversas líneas de acción, y se debatirá con las y los estudiantes sobre cómo Internet les proporciona estas oportunidades de manera práctica y efectiva. Se alentará al alumnado a profundizar en cada punto, identificando ejemplos específicos y compartiendo sus propias experiencias.

- Facilita el aprendizaje: Desde materias académicas como matemáticas, literatura, ciencias naturales hasta habilidades prácticas como maquillaje, música, baile o cocina, Internet ofrece una amplia gama de recursos educativos que nos permiten expandir nuestros conocimientos de manera accesible y personalizada.
- Fomenta la socialización: A través de grupos en redes sociales, llamadas de voz y mensajes instantáneos, Internet permite mantener conexiones con personas que se encuentran lejos físicamente, así como formar parte de comunidades virtuales que comparten intereses y experiencias similares. Esto es muy útil para el alumnado que posee gustos diferentes a su clase, puede crear comunidad con personas con sus mismos gustos y no sentirse solo/a así como comunicarse con familia y personas que están en otras partes del mundo.
- Estimula la creatividad: Mediante la creación de contenido multimedia, como vídeos graciosos, informativos, narrativas visuales, música y dibujos, Internet ofrece plataformas y herramientas que fomentan la expresión artística y la narración de historias de manera innovadora. Además de fomentar la realización de tareas creativas más allá de lo digital mediante recetas, tutoriales de dibujo, de ropa...
- Proporciona entretenimiento: Desde vídeos y películas hasta juegos online y podcasts, Internet ofrece una amplia variedad de opciones de entretenimiento que permiten a las y los estudiantes disfrutar de momentos de ocio de manera accesible y diversa.
- Favorece la participación activa: A través de hashtags como #RegularizaciónYa o #SeAcabó, así como la organización de eventos medioambientales o de apoyo a causas sociales, Internet brinda oportunidades para involucrarse en iniciativas y movimientos sociales de manera directa y significativa.

Además de aumentar el impacto ya que puede sumarse mucha más gente que presencialmente.

La participación ciudadana ética y responsable en el entorno digital

Duración: 10 minutos

La sección siguiente se centra en el papel de la participación en Internet, un objetivo fundamental de la asignatura que busca enseñar a participar tanto en el mundo presencial como en el digital. Se presentarán ejemplos concretos de plataformas y movimientos online que permiten a las personas involucrarse activamente en diversas causas y temas de interés social que coincidan con su ideología y creencias y/o que puedan afectar directamente a sus vidas.

Ejemplos, que se mostrarán en la proyección:

[Change.org](#): Una plataforma que permite a las personas iniciar y apoyar peticiones online sobre una amplia variedad de temas, desde cuestiones locales hasta problemas globales.

[#RegularizaciónYa](#): Un hashtag utilizado en redes sociales para abogar por la regularización de personas inmigrantes, generando conciencia y apoyo público a esta causa.

[#MeToo](#) y luego [#SeAcabó](#): Movimientos sociales que surgieron en redes sociales para denunciar y combatir el acoso y las agresiones sexuales en entornos de trabajo y familiares, contra la impunidad y promoviendo la solidaridad y el cambio cultural hacia la tolerancia 0.

[#NoEstásSola](#): Un hashtag utilizado para brindar apoyo y solidaridad a mujeres que han sido víctimas de violencia sexual, fomentando la conversación sobre este tema, ofreciendo recursos de ayuda y luchando, en su momento contra la impunidad y por el reconocimiento de las agresiones como violación en casos como La Manada.

Además, se preguntará al alumnado si conocen los siguientes conceptos.

Clicactivismo vs. Ciberactivismo

El clicactivismo es aquel que realizamos con un simple clic, es firmar una petición, compartir un post contra la guerra, contra el racismo o el machismo, etc. Mientras que el ciberactivismo es utilizar la tecnología para actuar de manera social, hackeo por temas sociales, organización de manifestaciones, de actuaciones, etc.

Un ejemplo de ciberactivismo es el siguiente:

Para ilustrar la importancia de la participación online, se presentará la historia de Mikel. Se empleará una técnica narrativa estilo "cuentacuentos" para captar la atención de la clase y generar un espacio de reflexión. Se relatará cómo Mikel, un chico del norte de España, decidió desafiar las normas de género al usar una falda en el instituto. En clase el profesor le llamó la atención lo sacó del aula y fue llevado a la psicóloga.

Es interesante aprovechar esta historia para abrir un debate en clase sobre la normalidad de esta situación. Se plantearán preguntas provocativas para fomentar la reflexión, como, por ejemplo, si es justo castigar a alguien por su elección de vestimenta y se incentivará a las y los estudiantes a identificar y cuestionar los estereotipos de género y la discriminación machista en la sociedad actual.

Si el alumnado no está de acuerdo en que la ropa no tenga género y considera que la ropa tiene que ser 'de chicas o de chicos' se puede argumentar: "Tienes razón, no es común que un chico lleve falda, pero ¿sabían que antes las mujeres no podían llevar pantalón? ¿Que les tiraron piedras a las primeras que lo intentaron? ¿Les parece normal que las mujeres llevemos pantalón ahora? ¿Y el pelo corto? Antes tampoco era habitual, pero poco a poco se ha normalizado. Además, ¿es usar falda motivo suficiente para expulsarlo de clase, ponerle un parte o llevarlo al psicólogo?".

¿Por qué discutimos este caso? Porque Mikel compartió su experiencia y su indignación en su cuenta de TikTok. Algunos compañeros y compañeras se solidarizaron con él y se organizaron y pidieron, en señal de apoyo y reivindicación, que

todas y todos las/os que pudieran, llevaran falda al día siguiente en el instituto.

Se mostrará entonces una noticia que documenta cómo en institutos de toda España, tanto chicos como chicas, se unieron a la protesta usando falda como muestra de solidaridad y visualizaremos el vídeo del "[caso Mikel](#)".

Este ejemplo ilustra cómo la participación online a través de las redes sociales puede tener un impacto significativo. Sin Internet, Mikel podría haberse sentido solo, con un apoyo limitado en su clase, pero gracias a las redes sociales, su mensaje resonó en múltiples institutos, alcanzando una audiencia mucho más amplia.

Vídeo. Recapitulación de conceptos

Duración: 10 minutos

Para finalizar la sesión, proyectaremos [el vídeo de la Campaña Ciberpasaporte para un mundo](#) mejor que resume muchas de las ventajas y riesgos que hemos discutido a lo largo de la clase, además de las formas de participar. Este video servirá como recapitulación visual de los conceptos abordados y proporcionará una oportunidad para reflexionar sobre la importancia de la ética digital y la ciudadanía online.



Preguntas clave para que respondan en torno al vídeo:

- *¿Qué nos ha llamado la atención?*
- *¿Qué ventajas y riesgos de internet hemos visto en el vídeo?*
- *¿Cuáles tienen que ver con nuestra experiencia?*
- *¿Hemos visto alguna de estas violencias y ciberviolencias o las hemos vivido?*
- *¿Qué hicimos cuando las vimos o las vivimos?*

BLOQUE II.

Huella, influencia, ciberseguridad y autodefensa digital

Tema

En esta sesión, nos adentraremos en el mundo de la Huella Digital, explorando su impacto en nuestras vidas, estudiaremos cómo influimos en el mundo digital, cómo podemos participar de manera consciente en el entorno online y veremos cómo tener una buena higiene y autodefensa digital.

Objetivo Ética Digital

Reflexionar sobre las normas de convivencia en el mundo online, explorando lo que hemos aprendido, lo que observamos en las redes sociales, cómo nos afecta y cómo protegernos adecuadamente.

Objetivo Participación

Tomar conciencia sobre la influencia y participación consciente e inconsciente en la alimentación del algoritmo y en el bienestar de los demás. Además, aprender a actuar frente a malos usos de Internet, identificando estrategias para abordarlos de manera efectiva.

Objetivo Igualdad de Género

Identificar estereotipos de género y promover una participación equitativa entre ambos géneros, fomentando la participación activa tanto de chicos como de chicas.

Metodología para el Objetivo de Igualdad de Género

Estimular la participación de ambos géneros y fomentar una interacción equita-

tiva en las actividades propuestas.

Sesión 2. Huella y autodefensa digital

Duración: aproximadamente 50 minutos

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión2.ppt / sesión2.pdf" en Anexo.
- Ficha "ficha2.pdf" en Anexo.
- Ficha de autodefensa digital: "autodefensa-digital.pdf".

Vídeo del [centro de explotación infantil y protección online, duración 8'15](#).

Información complementaria para docentes:

La Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (LOPDGDD), aprobada en 2018, incorpora disposiciones relacionadas con la protección de datos personales en el ámbito digital, incluyendo el derecho al olvido, que permite a la ciudadanía solicitar la eliminación de información personal de internet cuando esta ya no sea relevante o sea inexacta. Este derecho busca proteger la privacidad y la dignidad de las personas en el entorno digital.

Para buscar más información sobre cómo denunciar y pedir que el contenido sea borrado de los buscadores tenemos los siguientes enlaces:

- [Derecho de supresión \("al olvido"\): buscadores de internet](#) de la Agencia Española de Protección de Datos
- [Derecho al olvido en internet](#) de derecho de la Unión Europea

Desarrollo de la sesión

Al igual que en la sesión anterior, las actividades se centrarán en la participación activa del alumnado, incentivándolo a reflexionar sobre los temas planteados y su relevancia en su vida diaria.

Huella digital

Duración: 10 minutos

Para introducir el tema de la huella digital comenzaremos discutiendo sobre la presencia de información personal en Internet. Preguntaremos a las y los estudiantes qué información aparece cuando buscan sus nombres online, qué comparten en sus perfiles de redes sociales, si tienen sus cuentas configuradas como privadas o abiertas, y qué pueden hacer si desean eliminar o proteger ciertos datos personales. Cada pregunta corresponderá a una diapositiva y podremos pararnos en cada una de ellas.

Es importante especificar que tu huella digital no consiste solo en tu nombre y tus fotos sino el contenido que sigues, los me gustas, qué compartes y cómo cada persona es un influencer en pequeña medida y participan e influyen en el mundo de manera activa o pasiva consciente o inconsciente. Para ello realizaremos la misma dinámica anterior de preguntas, pero interesándonos en los vídeos que suelen ver, los me gustas que ponen, qué comparten, etc. Por ejemplo: en una clase un alumno dijo que le gustaba mucho un cantante pero que en un momento compartió imágenes de una chica desnuda de manera artificial (el caso de Rosalía) y que él se dio cuenta de que no quería apoyar a alguien que hacía cosas así. Por lo tanto, una de las conclusiones a comentar con el alumnado es que un me gusta – o no darlo, o bloquear o dejar de seguir a alguien – puede tener una gran influencia. Si además lo compartimos con nuestro grupo de amistades y entre todas y todos comenzamos a dejar de seguir contenido o personas que no nos parecen éticas el impacto será mayor.

Higiene digital

Duración: 10 minutos

¿Qué pasa si doy me gusta o comparto cosas, escribo comentarios, de las que luego me arrepiento? En este apartado daremos pautas para eliminar el material que hay en internet que no queremos que siga estando disponible para otros usuarios/as. Para ello, trabajaremos con el alumnado, y a través de la presentación, mediante la constante interacción y demanda de preguntas, iniciaremos el debate con la siguiente pregunta:

¿Qué podemos hacer si hay datos nuestros en Internet que no queremos que aparezcan?

Poco a poco iremos yendo paso por paso viendo todas las acciones que podemos llevar a cabo:

1. Configurar tu privacidad. Cierra el perfil para que gente no deseada no accedan a tus imágenes o datos.
2. Si lo queremos eliminar definitivamente y lo hemos subido nosotros/as mismos/as, borrarlos de la app / sitio web.
3. Si no ha sido subido por nosotras/os, contactar con aquellos/as que lo hayan subido para que lo quiten. Debemos hacer hincapié que esto también se puede pedir a sus familiares, padres, madres, tíos, abuelas. Si se encuentran resistencia, no acceden a quitarlo, pueden acudir a otras personas de confianza como el profesorado para mediar o iniciar alguna otra acción
4. Si no lo hemos subido nosotras/os y la persona no quiere eliminarlo o no tenemos forma de contactar con él/ella, contactar con la app /sitio web directamente.

5. Informar a los exploradores¹ ya que tienes derecho al olvido². Google es especialmente bueno en esto.

6. Si nada funciona, contárselo a una persona mayor de confianza (familia, tutores/as, docentes) para que nos apoyen o asesoren.

7. Si incluso tus mayores no saben qué hacer, puedes contactar con el SIPACM, el Servicio Insular de Prevención y Atención a Ciberviolencias Machistas del Cabildo de Gran Canaria y el Gobierno de Canarias (SIPACM). Si estás viviendo cualquier tipo de ciberviolencia, el SIPACM te proporcionará apoyo y/o redirigirá a otras entidades si fuera necesario.

Autodefensa digital

Duración: 10 minutos

En esta parte entregaremos una ficha (anexo) sobre autodefensa digital que contiene pautas de seguridad online. Se trata de una lista de pautas a tener en cuenta para protegernos frente a posibles agresiones, malas prácticas o delitos online. Junto al alumnado iremos desgranando punto por punto:

- Perfil social privado. Mantener el perfil de las redes sociales configurado como privado limita el acceso a la información personal solo a aquellas personas a quienes se les ha concedido permiso, reduciendo así la exposición a posibles riesgos y amenazas.
- Limitar la información personal que se comparte en el perfil.
- Doble verificación. Activar la autenticación de dos factores añade una capa adicional de seguridad al requerir una segunda forma de verificación, como un código enviado a un dispositivo móvil, al iniciar sesión en una cuenta online, además de la contraseña.

¹ Exploradores. Un navegador web o explorador de internet es un software, aplicación o programa que permite el acceso a la Web (Google, Mozilla, Safari, Internet Explorer, Firefox...)

² Ver "Información para el/la docente", pag 43.

- Diferentes contraseñas (fuertes) para cada red social o cuenta (Gmail, youtube, discord...). Utilizar contraseñas únicas y sólidas para cada cuenta aumenta la seguridad al evitar que, al robarnos una contraseña, tengan acceso a múltiples cuentas. Además, se recomienda el uso de "Gestores de contraseñas".
- Cerrar siempre sesión, sobre todo cuando accedo desde otro dispositivo. Cerrar la sesión de las cuentas online, especialmente al usar dispositivos compartidos o públicos, esto evita el acceso no autorizado a la información personal y privacidad del usuario/a.
- Agregar solo a contactos de personas conocidas y de confianza. Limitar la lista de contactos en las redes sociales a personas conocidas y de confianza reduce el riesgo de interacciones negativas o amenazantes online.



- Denunciar cualquier agresión o comentario ofensivo hacia mi persona, hacia algún contacto de mi círculo cercano o sin importar a quién va dirigido. Reportar cualquier comportamiento inapropiado o amenazante online contribuye a crear un entorno más seguro y respetuoso para todas las personas usuarias.
- No compartir información personal sobre mí ni sobre mi círculo cercano (dónde estudio, dónde suelo ir, dónde vivo, dónde voy de vacaciones, etc.). Evitar compartir detalles personales, como ubicaciones o rutinas diarias, ayuda a proteger la privacidad y reduce el riesgo de ser objeto de acoso, robo de identidad u otras

amenazas online.

- No activar la geolocalización ni compartir mi ubicación cuando subo una foto. Desactivar la geolocalización y evitar compartir la ubicación al publicar fotos o mensajes protege la privacidad y previene posibles riesgos relacionados con la divulgación de información de ubicación.
- Al subir fotos o vídeos subirlos más tarde, no en el momento que estoy en ese sitio. Publicar contenido en internet después de abandonar el lugar o evento reduce el riesgo de exponer información de ubicación en tiempo real, protegiendo la privacidad de la persona usuaria.
- Leer y comprender los permisos de las aplicaciones, ¿son necesarios? ¿Ubicación, imágenes, contactos? Revisar y comprender los permisos otorgados a las aplicaciones online ayuda a controlar la cantidad de información personal compartida y reduce el riesgo de acceso no autorizado a datos sensibles.
- Tener los dispositivos actualizados, por si se encuentran vulnerabilidades poder parchearlas, "arreglarlas".
- Tener más cuidado con archivos adjuntos y enlaces en los correos electrónicos de quien no conocemos, nos pueden robar las credenciales.
- Si tenemos algún incidente, no borrar la prueba y sacar capturas de pantalla donde se pueda apreciar la fecha y hora y descargarnos copias de seguridad de la aplicación o red social donde ha ocurrido el incidente.

Compartir imágenes sin consentimiento

Duración: 5 minutos

Dado el creciente uso y difusión de stickers e imágenes editadas, o sin editar, de otras personas sin su consentimiento, es importante pararnos a hablar de este fenómeno, enfatizando que compartir sin permiso puede ser ilegal y causar daño.

Al compartir cualquier imagen de otra persona, ya sea íntima o no, un sticker

gracioso o no tan gracioso, es importante recordar que todo esto puede constituir un delito. La responsabilidad recae en quien comparte la foto, no en quien la envía. Podemos usar la analogía de contar un secreto: "si yo voy al/ a la profesor/a x porque tengo muchísima confianza con él/ella a contarle el secreto mío más grave, y él/ella al día siguiente va y delante de toda la clase lo grita a los cuatro vientos, ¿de quién es el delito? ¿Mío por confiar? ¿O del/ de la profesor/a? Pues igual con las imágenes que yo grabo o saco en la intimidad con mi pareja o incluso con mi familia, que luego comparten sin permiso. Es muy importante no culpabilizar a la víctima, la persona responsable es quien vulnera la confianza y lo enseña o envía sin consentimiento.

Asimismo, los stickers pueden parecer inofensivos y divertidos, pero es crucial considerar que podrían causar daño a alguien. Antes de compartirlos, es fundamental preguntar y obtener el consentimiento de la persona involucrada y preguntarnos cuál es el objetivo de crearlos y difundirlos y si puede hacer daño a alguien no seguir adelante con esta acción

Es importante que entiendan que estos ejemplos que hemos trabajado no son solamente malas prácticas sino delitos.

Se recalcará a las y los menores que compartir imágenes sin consentimiento, y más si son sexuales, se encuentra en el código penal bajo [el título X, delitos contra la intimidad, el derecho a la propia imagen y la inviolabilidad del domicilio](#), además de ser un delito de pornografía infantil, [Artículo 189 del Código Penal](#). En sesiones posteriores se hablará de algunos casos en los que las familias han tenido que pagar multas de hasta 10.000€. Además, a partir de los 14 años ya se realiza una detención del o de la menor.

Cierre:

Duración: 10 minutos

Para terminar, visualizaremos el vídeo del [centro de explotación infantil y protección online](#), duración 8'15. El vídeo es bastante extenso por lo que si no disponemos de tiempo podemos valorar pararlo antes, se recomienda sobre el minuto 4.10.

Sesión 3. Influencers, ¿a quién seguimos?

Duración: 45 minutos

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión3.ppt / sesión3.pdf" en Anexo.
- Ficha: "ficha3.pdf" en Anexo.
- Pizarra o papelógrafo.

Desarrollo: Abordaremos también el tema de las y los influencers discutiendo qué hacen, por qué nos gustan y cómo afectan nuestra percepción y comportamiento en internet.

Actividad 3.1:

¿Qué hay detrás de un 'Me gusta'? - Reflexiones sobre nuestra influencia digital

Analizaremos la influencia de las y los influencers en la vida digital del alumnado, reflexionaremos sobre a quién hacemos publicidad, cómo mejorar nuestra propia influencia y participación online además de evaluar críticamente los perfiles que seguimos en redes sociales.

Introducción (5 minutos): Comenzaremos preguntando al alumnado qué entienden por "influencers" y cómo creen que estas/os influyen en su vida digital y decisio-

nes. Animaremos a la participación activa y tomaremos nota de las respuestas en la pizarra.

Perfiles (10 minutos): Proyectaremos ejemplos de perfiles de influencers populares entre las y los jóvenes. Pueden ser de distintas redes (Instagram, TikTok, YouTube) y de distintos perfiles (moda, videojuegos, comedia, etc.) Analizaremos con los y las estudiantes qué tipo de contenido comparten, cómo lo hacen y qué impacto creen que tiene en su audiencia.

Debate y Reflexión (10 minutos): Iniciaremos un debate sobre la influencia de los y las influencers. Haremos preguntas como:

- ¿Creen que lo/as influencers tienen una responsabilidad sobre lo que publican?
- ¿Cómo creen que los mensajes de lo/as influencers afectan a su forma de ver el mundo o de tomar decisiones?
- ¿Qué estrategias utilizan lo/as influencers para captar la atención de su audiencia?
- ¿Qué criterios deberíamos tener en cuenta al elegir a quién seguimos en redes sociales?
- ¿Cómo podemos mejorar nuestra propia influencia y participación online de manera positiva?

Trabajo en grupo (10 minutos): Dividiremos a los/as estudiantes en grupos pequeños y pediremos que revisen los perfiles de las y los influencers que siguen en sus redes sociales. Deben analizar qué tipo de contenido comparten, qué mensaje transmiten y si consideran que es una influencia positiva o negativa.

Presentación de influencias (10 minutos). Cada grupo compartirá sus hallazgos con el resto de la clase.

Tarea opcional para casa: Invitar al alumnado a compartir para la siguiente clase ejemplos de perfiles que consideren ejemplares en cuanto a su influencia digital y explicar por qué los consideran así.

Esta actividad busca fomentar el pensamiento crítico y la reflexión sobre la influencia digital en la vida de los/as jóvenes, así como promover un uso responsable y consciente de las redes sociales.

Sesión 4. Desinformación, bulos y reputación personal digital

Duración: 45 minutos

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión4.ppt / sesión4.pdf" en Anexo.
- Ficha: "ficha4.pdf" en Anexo.
- Hojas de papel y bolígrafos.
- Acceso a ordenadores o dispositivos móviles con conexión a internet.

Actividad 4.1

"Detectives Digitales: Desenmascarando Bulos y Protegiendo Nuestra Reputación"

Objetivo de Aprendizaje:

- Comprender qué es la desinformación y cómo afecta nuestra reputación personal digital y a la confianza que genero.
- Aprender a identificar y desmentir bulos en internet
- Reflexionar sobre la importancia de mantener una reputación personal digital positiva.

Introducción (5 minutos): Empezaremos esta sesión explicando qué es la desinformación y cómo puede afectar a nuestra reputación digital. Utilizaremos ejemplos simples y relevantes para nuestra edad para ilustrar cómo difundir información falsa

puede dañar nuestra reputación online y también en el mundo presencial .

Juego de Detectives (20 minutos): Nos dividiremos en equipos pequeños (idealmente de 3 a 4 miembros por equipo). A cada equipo se le asignará un bulo o noticia falsa específica que se haya difundido través de internet. Se les darán 10 minutos para investigar y recopilar evidencia que desmienta el bulo asignado. Se usarán fuentes confiables online para buscar información verídica que nos ayude a desmentir el bulo. Una vez que se haya recopilado evidencia, se harán rondas de presentación por equipos al resto del grupo y cada grupo explicará por qué o en qué medida el bulo es falso o no.

Debate y Reflexión (10 minutos):

- Abriremos un debate sobre los efectos de la desinformación online y cómo puede afectar nuestra reputación personal digital y presencial.
- Animémonos a compartir nuestras propias experiencias o preocupaciones sobre la desinformación online.
- Haremos hincapié en la importancia de verificar la información antes de compartirla y en cómo podemos mantener una reputación digital positiva.

Actividad Creativa (5 minutos):

- Dibujaremos o escribiremos en una hoja de papel una situación ficticia en la que alguien sea víctima de un bulo online y cómo esa situación podría resolverse de manera positiva.
- Esto nos ayudará a reflexionar sobre la importancia de ser críticos con la información que encontramos online y a pensar en formas de proteger nuestra propia reputación digital y presencial y la de otras personas

Cierre (5 minutos):

- Recapitularemos los conceptos clave aprendidos durante la actividad y mostraremos el recurso [Maldita.es](https://www.maldita.es/) y [Maldita.es/feminismo](https://www.maldita.es/feminismo) donde podemos ver casos de noticias falsas.
- Nos animaremos a tener en cuenta las habilidades aprendidas y a ser conscientes de nuestro comportamiento online para proteger nuestra reputación personal digital y presencial.

BLOQUE III.

Ciberviolencias, cómo identificarlas y sus impactos

Tema

Ciberviolencias y ciberviolencias machistas, cómo identificarlas y cómo actuar frente a ellas.

Objetivo Ética Digital

Aprender a identificar ciberviolencias, en general y en específico las ciberviolencias machistas, de lo más sutil a lo más grave.

Objetivo Participación Ciudadana

Aprender a ser, desde lo individual a lo colectivo, parte activa frente a las ciberviolencias. Desde apoyar al compañero/a frente a una injusticia de manera individual a hacerlo como grupo, generando buenos tratos.

Objetivo Igualdad de Género

Identificar estereotipos de género y promover una participación equitativa entre ambos géneros, fomentando la participación activa tanto de chicos como de chicas.

Metodología para el Objetivo de Igualdad de Género

Estimular la participación de ambos géneros y fomentar una interacción equitativa en las actividades propuestas.

Sesión 5. Ciberviolencias, impactos y cómo actuar

Duración: 45 minutos

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión5.ppt / sesión5.pdf" en Anexo.
- Ficha: "ficha5.pdf" en Anexo.
- Vídeo: [Campaña Ciberpasaporte por la Igualdad en Guía, Opciónate 2022](#), duración: 5'55.
- Vídeo: "[Como una chica](#)", duración: 3'18.
- Vídeo: [Campaña Ciberpasaporte por la Igualdad de las Palmas de Gran Canaria](#), duración: 3'13.

Desarrollo de la sesión:

Ciberviolencias

Duración: 12 minutos

Comenzaremos la sesión visualizando un cortometraje realizado en Guía, que mostrará algunas de las ciberviolencias que pudimos ver ya en la primera sesión con el vídeo que recapitulaba los riesgos y ventajas de internet. Aprovecharemos este vídeo para ir lanzando preguntas y reflexionar sobre las ciberviolencias además de ir localizando las ciberviolencias machistas.

Preguntaremos al alumnado sobre las ciberviolencias que ya habíamos mencionado en sesiones anteriores, ¿cuáles hemos visto en el vídeo? Podrán ir respondiendo que aparecen las siguientes:

1. En primer lugar, que la insultan nada más comenzar el vídeo, desvalorando su conocimiento. Esta es, además, una ciberviolencia machista común, el infravalorar a la chica o mujer.

2. Comentarios de chicas sobre el colorete, sus cejas o pestañas, de manera "cómica" o que puede ser vista "amigable" como con un "ja ja ja" o "besis" final cuando en realidad están desvalorizándola e insultándola.
3. Comentarios de un chico sobre sus labios. Ciberviolencia machista: sexualización e intimidación y fomentar vergüenza, podría sentirse acosada y vista como un objeto.
4. Comentarios de chicas sobre la ropa que lleva, diciéndole que se vista más sexy que parece una monja. Aquí tenemos cosificación y sexualización del cuerpo, se puede debatir sobre lo difícil que es para las chicas sobre todo, aunque para los chicos también, ser aceptadas/os en el punto adecuado social de sexualización, de lo que es considerado "guay", "crema", que está de moda.

Impactos

Duración: 13 minutos

Hablaremos ahora de los impactos que tienen estas agresiones en la chica.

Preguntaremos al alumnado:

¿Cómo creen que se sintió ella?

En el vídeo es muy visible, y podemos apoyarnos en eso, cómo esos comentarios generan unos Impactos físicos en la chica. Estos son:

- Tartamudeo. Se traba al hablar.
- Nerviosismo y pérdida de concentración. Le cuesta volver a hablar del autotune.
- Recogerse el pelo, mirar a otros lados, distracción y desconcentración.
- Aceleración del pulso y respiraciones entrecortadas, ansiedad.

Además, entre los impactos podemos ver lo que va sintiendo la chica y el impacto que podría tener en su salud mental:

- Vergüenza
- Sentirse acomplexada
- Bajada de autoestima
- Tristeza
- Nerviosismo, ansiedad
- Desconfianza
- Alteración del sueño

Finalmente, preguntaremos al alumnado: “¿Qué impacto puede tener situaciones así en su vida?”

- Dejar de interesarse en el autotune
- Aislamiento, dejar de grabar vídeos

Nos pararemos aquí para hablar de los peligros de dejar de participar en red. ¿Qué pasa cuando la mitad de la población deja las redes? Es importante hacer hincapié en que las redes también son el mundo real, como hemos ido viendo, en el vídeo, en los impactos, en las historias de compañeros y compañeras de su edad, cualquier acción que hagamos repercute en la vida real. No hay vida real y online sino vida presencial y online y las dos son reales.

Maneras de apoyar

Duración: 5 minutos

Pasamos a hablar de cómo podemos nosotros y nosotras, desde lo individual a lo colectivo, apoyar a la persona que está sufriendo dichas ciberviolencias, tanto machistas como homófobas, racistas o cualquier otra. ¿Qué vieron el vídeo? ¿Cómo le ayudaron a la chica?:

1. Varios comentarios de chicas diciéndole a los demás que se vayan del chat si

no vienen a hablar de autotune (el tema del directo), pidiendo respeto, diciendo que si no les gusta que se vayan a ver otra cosa.

2. Comentario de un chico respaldando a los otros comentarios de apoyo, volviendo a dirigir la atención al autotune y haciéndole preguntas a la chica del directo sobre la técnica de autotune para reconducir la conversación.
3. Ya fuera del directo, en clase, dos compañeros se le acercan para valorar su trabajo, quejarse de los comentarios ofensivos y siguen mostrándole interés en el autotune y valorando los vídeos que ella hace sobre esto.

Ciberviolencia machista

Duración: 5 minutos

Le preguntamos al alumnado, “¿qué entiende por una ciberviolencia machista?” para presentar este tipo de violencias.

OPCIONATE
mejora tu vida, mejora el mundo



Violencias Machistas

Consejo: Podemos utilizar la siguiente analogía, siempre preguntando y dejando que la clase responda: ¿qué entiende la clase por “ciberviolencia homófoba”? Respuesta: cualquier violencia realizada en el ámbito online a una persona solo por su identidad sexual. ¿Qué entiende la clase por “ciberviolencia racista”? Cualquier violencia realizada en el ámbito online a una persona solo por su racialidad. Entonces, ¿qué entendemos por ciberviolencia machista? Cualquier violencia realizada

en el ámbito online a una persona solo por ser mujer, chica adolescente o niña. Podemos dar algunos ejemplos, entre ellos, el sexualizar, cosificar, menospreciar e infravalorar (en general y en específico en videojuegos, “si ganan ellas es potra”), adjudicar roles (“vete a fregar”, “vete a cocinar”, etc.), entre otros.

Estereotipos y Cifras:

Duración: 5-10 minutos

Luego, invitaremos a la clase a reflexionar sobre expresiones comunes que refuerzan estereotipos de género, como "[correr como una chica](#)" o "pegar como una chica". Para ello visualizaremos el vídeo "Como una chica" y les pedimos que piensen en el significado implícito detrás de estas frases y cómo contribuyen a perpetuar roles y expectativas de género.

Muchas de las ciberviolencias machistas que vemos vienen de estereotipos como hemos visto anteriormente y esto también sucede en el mundo de los videojuegos, cuando vemos insultos como "vete a fregar" y a las chicas no se les considera buenas jugadoras cuando ganan, sino que se piensa la hazaña como fruto del azar. Toda la ciberviolencia que reciben en el mundo online y la mofa y el no creer en ellas en el mundo presencial, hace que las chicas al jugar se pongan apodos de chicos o no alardeen mucho de ello. Podemos citar ejemplos de mujeres destacadas en la industria de los videojuegos, como Nira Santana y el proyecto "[Las chicas también juegan](#)", para desafiar estos estereotipos y mostrar que las mujeres tienen un papel significativo en este ámbito, además de ser más del 40%, casi la mitad de las y los jugadores de videojuegos.

Violencias, quiénes las ejercen

Duración: 5-10 minutos

En esta parte nos encargaremos de desmontar algunas ideas erróneas que se tienen de las violencias machistas. ¿Son sólo ejercidas por hombres/chicos? ¿Pueden las mujeres/chicas realizar violencias machistas?

Para ello le preguntaremos a la clase. Unos o unas dirán "solo los hombres", otros/as dirán "ambos", etc. Por esta vez les dejaremos unos minutos para el debate y la reflexión conjunta. Saltaremos a "¿cómo nos imaginamos a las personas agresoras?" y de nuevo, dejaremos unos minutos de debate. Mostraremos en pantalla esa idea que comentarán los y las alumnas "un viejo verde", "alguien mayor", "un hombre malo", para pasar a "como realmente son" y mostraremos la diapositiva con una imagen de una clase de adolescentes, tal y como son ellos y ellas. Las personas agresoras podemos ser todos y todas nosotras. Muchas de las veces agredimos sin darnos cuenta, desconocemos el impacto que estamos haciendo en la otra persona o estamos enfadadas y enfadados y es lo que nos sale. Hablaremos con el alumnado de esta posibilidad y de pararnos a pensar que detrás de la pantalla hay otra persona que va a sentirse mal por nuestros actos, que la vida online también es la vida real. Es imprescindible luchar contra la deshumanización que se produce en las relaciones a través de medios online.

Para concluir esta sesión visualizaremos el vídeo del [Ciberpasaporte por la Igualdad de las Palmas de Gran Canaria](#) que muestra el apoyo colectivo que se puede dar frente a las ciberviolencias machistas y como ejemplo de participación activa del grupo para frenar esta y/u otros tipos de ciberviolencias.

Sesión 6. Valores y comportamientos cara a cara y online

Lugar: si se dispone de una sala alternativa más amplia se recomienda para poder trabajar mejor.

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión6.ppt / sesión6.pdf" en Anexo.
- Ficha: "ficha6.pdf" en Anexo.
- Vídeo: [¿Hasta dónde llegarías por un reto viral?](#), Orange, duración: 2'49.

Actividad 6.1:

Sí o no

Duración: 30 minutos

Desarrollo: crearemos un ambiente de confianza, con calma explicaremos la dinámica y pediremos implicación y silencio para realizarla, porque es muy importante hacerla de esta manera para entenderla.

Definiremos un lado de la clase como el lado del "sí" y el otro lado de la clase como el "no". Entonces, iremos haciendo una serie de preguntas y la clase, el alumnado, pensando en su propia vida, tendrá que dirigirse al lado que responda la pregunta:

- ¿Alguna vez te han insultado?
- ¿Alguna vez te han insultado cara a cara?
- ¿Alguna vez te han insultado online?
- ¿Alguna vez has defendido a alguien?
- ¿Alguna vez has defendido a alguien cara a cara?
- ¿Alguna vez has defendido a alguien online?
- ¿Alguna vez te han defendido?
- ¿Alguna vez te han defendido cara a cara?
- ¿Alguna vez te han defendido online?
- ¿Alguna vez has insultado tú online cosas que no dirías en persona?
- ¿Alguna vez has visto algo online que sabías que estaba mal pero no has sabido cómo actuar?
- ¿Alguna vez has compartido información personal online que no compartirías en persona?
- ¿Alguna vez te has sentido presionado/a para actuar de cierta manera online para encajar?
- ¿Alguna vez has ignorado a alguien online sin pensar en cómo podría afectar

sus sentimientos?

- ¿Alguna vez has visto a alguien siendo acosado/a online y no has intervenido?
- ¿Alguna vez has participado en chismes o difusión de rumores online?
- ¿Alguna vez has usado un lenguaje o tono más agresivo online de lo que usarías en persona?
- ¿Alguna vez has compartido contenido online que sabías que podría herir los sentimientos de alguien?
- ¿Alguna vez has creído en algo falso que leíste online sin verificar su veracidad?
- ¿Alguna vez has sido testigo de discriminación online y no has hecho nada al respecto?
- ¿Alguna vez has sido víctima de suplantación de identidad online o conoces a alguien que lo haya sido?
- ¿Alguna vez has sido parte de un grupo online que promueve el odio o la intolerancia hacia ciertos grupos de personas?
- ¿Alguna vez has compartido imágenes o videos de otras personas sin su consentimiento online?
- ¿Alguna vez has sido influenciado/a por celebridades o influencers online para actuar de cierta manera?
- ¿Alguna vez has sentido la presión de tener una vida online perfecta, diferente a tu vida real?
- ¿Alguna vez has sido objeto de burlas o ridiculización online y no has sabido cómo manejarlo?

Después de realizar la actividad, reflexionaremos sobre las diferentes preguntas, viendo que todos y todas en algún momento hemos sido y seremos agresores/as y agredidos/as, sobre la cobardía en el mundo presencial versus online y la deshumanización que puede ocurrir



en el entorno digital. Por ello, se instará a pensar antes de actuar, a tener empatía con la otra persona y a apoyar en grupo si vemos que algo está sucediendo.

Actividad 6.2:

Comportamientos

Nota para el profesorado:

Es importante tener en cuenta que los retos virales pueden representar riesgos significativos para la seguridad y la salud, especialmente si implican comportamientos peligrosos o imprudentes. Algunos ejemplos de retos virales peligrosos incluyen el "Desafío de la Ballena Azul", que estuvo vinculado a casos de suicidio entre adolescentes, y el "Desafío del Cápsula del Detergente", que llevó a personas a ingerir detergentes líquidos, causando intoxicaciones graves.

Desarrollo (15 minutos): Para concluir la sesión veremos el vídeo [¿Hasta dónde llegarías por un reto viral?](#) y reflexionaremos con el alumnado la importancia de no dejarse llevar por retos virales que nos pueden hacer daño e incluso llevar hasta la muerte.

Sesión 7: Ética y valores en el uso de las redes

Duración: 45 minutos

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión7.ppt / sesión7.pdf" en Anexo.
- Ficha: "ficha7.pdf" en Anexo.
- Historias sobre ciberviolencia: "historias-ciberviolencias.pdf".
- Vídeo: [Experimento social Ciberodio, Orange 2019](#), duración 2'55.
- Una caja a modo de buzón.

Introducción: En esta sesión se realizarán distintas actividades se trabajará

en fomentar la empatía y la comprensión hacia las experiencias de las/os demás, especialmente en el contexto digital, mediante la reflexión, el análisis de videos y la discusión en grupos.

Actividad 7.1:

Empatía a través del Análisis de un Video

Duración: 20 minutos

Desarrollo (10 minutos): Iniciar la sesión presentando el tema de la empatía y su importancia en las interacciones humanas, especialmente en un mundo cada vez más digitalizado y proyectaremos el vídeo [Experimento social Ciberodio, Orange 2019](#) en el que un grupo de jóvenes expresan sus opiniones sobre otras personas y utilizaremos las siguientes preguntas para generar reflexión sobre el impacto que puede haber tenido las ciberviolencias del vídeo en la protagonista:

- ¿Cómo creen que se sintió la chica del vídeo?
- ¿Alguna vez han visto o experimentado algo similar online?
- ¿Qué impacto creen que tienen las palabras en la gente?
- ¿Por qué nos metemos con las chicas si están fuertes? ¿Por qué no con los chicos?
- Si es el caso, ¿por qué reaccionan cuando el chico le da el abrazo?

Discusión en Grupo (10 minutos): Dividir a las y los estudiantes en grupos pequeños y permitirles debatir las respuestas a las preguntas planteadas. Cada grupo deberá llegar a conclusiones basadas en el análisis del video y compartir sus observaciones con el resto de la clase.

Actividad 7.2:

Desarrollo de la Empatía a través del Análisis de Historias Personales

Duración: 15 minutos

Trabajo en Grupo (10 minutos): Distribuiremos las historias ("historias-ciberviolencias.pdf") previamente cortadas entre los y las estudiantes que reflejan experiencias diversas relacionadas con el tema de la empatía y las interacciones online. Estas historias se proporcionarán en papeles previamente cortados para mantener el anonimato de las/os autores. Se pueden encontrar en el Anexo.

Preguntas de Reflexión y Discusión:

- ¿Alguna vez has hecho tú algo así?
- ¿Cómo crees que se sentiría la persona en esta historia?
- ¿Qué acciones podríamos tomar para demostrar empatía y apoyo hacia esta persona?
- ¿Es esta una ciberviolencia machista?

Organizar al alumnado en parejas o grupos pequeños, dependiendo de la ratio, asignando a cada grupo una historia diferente. Se les pedirá que reflexionen sobre las preguntas planteadas y lleguen a conclusiones sobre los sentimientos y necesidades de la persona en la historia.

Debate y Conclusiones (5 minutos): Después de un tiempo designado para la discusión, cada grupo compartirá sus reflexiones y conclusiones con el resto de la clase. Se alentará el intercambio de ideas y la síntesis de estrategias para cultivar la empatía y el apoyo mutuo en el entorno digital y más allá.

Este conjunto de ejercicios busca no solo promover la empatía entre las y los estudiantes, sino también fomentar habilidades de comunicación, pensamiento crítico y trabajo en equipo. Al reflexionar sobre las experiencias de las/os demás

y debatir sobre las formas de apoyar y comprender mejor a quienes nos rodean, el alumnado puede desarrollar una mayor sensibilidad hacia las necesidades y emociones de las/os demás, contribuyendo así a la creación de un entorno más compasivo y solidario.

Cierre

Actividad 7.3:

Historias Anónimas

Duración: 10 minutos

Descripción: Como tarea de reflexión, se pedirá al alumnado que piensen en alguna historia de ciberviolencia, tanto machista como no, que hayan sufrido o en la que ellos/as hayan sido los y las agresores/as y que la escriban, de forma anónima, para luego introducirlas en nuestra caja-buzón. Se pedirá que reflexionen sobre cómo se sintieron y cómo actuaron ellos/as y su entorno (compañeros/as, familia, profesorado) para solucionarlo, si es que se solucionó. Además, se les dará la opción de escribir en el papel "no quiero que se comparta". De esta manera, en la parte opcional de esta actividad en la que se leerán las historias a la clase, aquellas que tengan esa indicación no serán leídas.

Actividad opcional: Estas historias, una vez recopiladas, el profesorado podrá volcarlas en un documento Word, para evitar que se reconozcan las letras, y compartir con el alumnado. En caso de que se descubra cualquier caso alarmante, se abordará de acuerdo a los protocolos correspondientes (convivencia, violencia de género...). En caso de ciberviolencia machista podrán acudir al SIPACM tanto la persona involucrada, como el profesorado para recibir asesoramiento. En el SIPACM podrán realizar desde pequeñas consultas a una atención con apoyo psicológico, jurídico y de nuestro experto en ciberseguridad si así lo requirieran.

Tema

Puesta en práctica de lo aprendido mediante la creación de acuerdos de convivencia para el grupo de mensajería de la clase.

Objetivo Ética Digital

Ser un/a buen/a ciberciudadano/a online, reflexionar sobre cómo queremos usar los espacios online.

Objetivo Participación Ciudadana

Aprender a trabajar en grupo para el debate, puesta en común y generación de un acuerdo de convivencia para el grupo de WhatsApp de la clase.

Objetivo Igualdad de Género

Identificar estereotipos de género y promover una participación equitativa entre ambos géneros, fomentando la participación activa tanto de chicos como de chicas.

Metodología para el Objetivo de Igualdad de Género

Estimular la participación de ambos géneros y fomentar una interacción equitativa en las actividades propuestas.

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión8.ppt / sesión8.pdf" en Anexo.
- Ficha: "ficha8.pdf" en Anexo.
- Papelógrafo
- Post-its

Lugar: Se recomienda realizarlo en habitación amplia con paredes donde poder pegar el papel para las actividades y donde se pueda dividir al grupo en pequeños grupos.

Introducción: en esta sesión hablaremos, mediante diagramas, de los cuidados y las influencias, tanto las influencias en nuestras vidas como en qué medida y cómo influenciamos nosotros/as en la vida de otros/as. Iremos más allá de la participación e influencia social en herramientas como las campañas de change.org. ¿Qué hacemos para mejorar e influir sobre las cosas importantes de nuestra vida?, ¿cómo influimos en mejorar las cosas? ¿En qué espacios podemos influir?

Actividad 8.1: Diagrama de los cuidados:

Duración: 15 minutos

Desarrollo: En la pizarra o en papel de papelógrafo dibujaremos un diagrama básico con la forma de un iceberg. En la parte visible del iceberg escribiremos "Cuidados Necesarios para Vivir" y en la parte sumergida como "Otros Cuidados". Pediremos a las y los estudiantes que en tarjetas o post-its escriban qué cuidados consideran necesarios para vivir.

Seguidamente, dependiendo de la ratio de la clase, una/o a una/o podrán pegar los post-its en el diagrama según corresponda, y explicar su razonamiento. Hablaremos sobre todos los cuidados necesarios para mantenernos saludables y felices en

nuestras vidas, tanto en el mundo físico como en el mundo digital.

Esto permitirá a las y los estudiantes reflexionar sobre los cuidados necesarios para su bienestar en todos los aspectos de sus vidas, reconociendo la importancia de cuidarse a sí mismas/os y de cuidar de las y los demás en un sentido amplio y holístico. Las personas no podemos sobrevivir sin amor y cuidados.



Actividad 8.2: Diagrama de Influencia:

Duración: 15 minutos

Desarrollo: En la pizarra o en papel de papelógrafo dibujaremos un diagrama básico con la forma de un iceberg. En la parte visible del iceberg escribiremos "Influencia Directa" y en la parte sumergida como "Influencia Indirecta". Pediremos a las y los estudiantes que en tarjetas o post-its escriban quiénes creen que tienen influencia directa e indirecta sobre sus vidas, primero preguntaremos por el mundo offline y seguidamente del mundo online.

Seguidamente, dependiendo de la ratio de la clase, una/o a una/o podrán pegar los post-its en el diagrama según corresponda y explicar su rationale. Hablaremos así sobre todas aquellas personas que nos influncian y daremos importancia a la influencia de las personas en red, cuando tendemos a pensar que no afectan a nuestra vida física pero sí que tienen un gran peso en nosotros/as.

Actividad 8.3: "Diagrama de Mi Influencia":

Duración: 15 minutos

Desarrollo: En la pizarra o en papel de papelógrafo dibujaremos un diagrama básico con la forma de un iceberg. En la parte visible del iceberg escribiremos "Mi Influencia Directa" y en la parte sumergida como "Mi Influencia Indirecta". Pediremos a los estudiantes que en tarjetas o post-its escriban cómo creen que influyen directa e indirectamente en sus vidas y en la de los demás, primero pensando en su influencia offline y luego en su influencia online.

Seguidamente, dependiendo de la ratio de la clase, una/o a una/o podrán pegar los post-its en el diagrama según corresponda y explicar su rationale. Hablaremos así sobre todas aquellas formas en las que las y los estudiantes influyen en su entorno, tanto online como fuera de línea, destacando la importancia de ser conscientes de su impacto y de utilizar su influencia de manera positiva.

Esta adaptación permite a las y los estudiantes reflexionar sobre su propia influencia en su entorno, haciendo hincapié en cómo influimos en casa, en el centro educativo, equipos deportivos, con nuestras familias, amistades, en el pueblo, etc., lo que les brinda la oportunidad de reconocer su capacidad para afectar positivamente a las y los demás tanto en el mundo offline como online.

Sesión 9

Acuerdo de convivencia online

Duración: 45 minutos

Lugar: si se dispone de una sala alternativa más amplia se recomienda para poder dividir a los grupos y trabajar mejor con el papelógrafo.

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión9.ppt / sesión9.pdf" en Anexo.
- Ficha: "ficha9.pdf" en Anexo.
- Rollo de papel, permanente o rotulador grueso, post-its (cerca de 6 por grupo).

Introducción: Durante las sesiones ya hemos ido introduciendo prácticas como las ciberviolencias que son infracciones y delitos, conocemos que cada aplicación y la actividad que realicemos en ella están sujetas a las leyes del país de donde procede, hemos debatido formas de actuar de manera tanto individual como colectiva, y, en la práctica, ¿cómo se ve esto? De eso trata la última actividad.

Actividad 9.1

Creación de reglas para nuestro grupo de WhatsApp de la clase

Trabajo del profesorado: Durante el trabajo en grupo, o antes de la sesión, el profesorado debe recortar un pedazo del rollo de papel lo suficientemente grande para después escribir en él, de título, "Acuerdo de convivencia", y dos columnas "Normas", "Formas de actuar", a cada lado. Se puede ser creativa/o con diferentes colores, añadirle algún dibujo, el alumnado podrá terminar de decorarlo.

Desarrollo (5 minutos): Para comenzar se preguntará al alumnado si existen normas en su casa, si existen en clase, en la calle y, cómo se asegura la sociedad que estas normas se cumplen, introduciendo el concepto de ley para salvaguardar la ciudadanía. Reflexionamos sobre la realidad de que conocemos bien las normas y leyes de la mayoría de los ámbitos de nuestra vida presencial, pero desconocemos las leyes y normas del mundo online.

Dividir en grupos (5 minutos): En grupos, no más de 4 personas por grupo. En la formación de los grupos es importante intervenir para mezclar chicos y chicas, diferentes necesidades, definir un/a portavoz/a por grupo y/o una persona que apunte las notas y las decisiones que se irán tomando. Recomendamos definir a un/a portavoz

que no suela participar, definir a los/as más activo/as como la persona que toma notas.

El ejercicio cuenta con varias fases:

- a) Fase primera (5 minutos): Los grupos debaten las dos normas, de todas las que se les pueden ocurrir, que les parecen las más importantes para el grupo de WhatsApp. Cuando estén consensuadas se escribe cada norma en un post-it.
- b) Fase segunda (5 minutos): Los grupos, cuando ya tienen sus dos normas, se les pide que busquen dos formas de actuar cuando estas normas se han roto. Hacer



hincapié en que no vale echar del grupo y ya está, que reflexionen en qué harían si sucede 1 vez, si se repite, si no para, etc.

- c) Fase tres (10 minutos): Cuando todos los grupos tengan sus dos normas y sus dos formas de actuar, grupo por grupo los portavoces saldrán, pegarán sobre el papel las 2 normas y las 2 formas de actuar, y las presentarán. Los compañeros y compañeras podrán preguntarles dudas o aclaraciones. El profesorado deberá ir agrupando aquellas normas que sean muy similares entre sí.

- d) Fase cuatro (10 minutos): Recogidas todas las ideas, se realizará una votación. El profesorado enumerará tanto las normas como las formas de actuar. Al, seguramente, haber repetidas, estas se agruparán y constarán como solamente una. El alumnado votará, en post-its y de manera individual, aquellas tres normas y aquellas tres formas de actuar que más le parezcan importantes. Dos personas designadas por el profesorado se encargarán de contar y anotar los resultados. En caso de empate se volverá a realizar la votación con las empatadas. Aquellas, entre 3 y 5 normas, que hayan sido más votadas se rodea-



rán, se señalarán de alguna manera en el papel y serán ellas las definitivas de nuestro acuerdo de convivencia.

e) Fase cinco (5 minutos): Una vez terminada la votación, se recalcará la importancia de este grupo de whatsapp y sus normas, creadas de manera colaborativa entre todos y todas. Para mostrar nuestro compromiso con este acuerdo, cada alumno/a tendrá que firmar, en este acto simbólico, el papel.

Sesión 10. Propuestas para un mundo mejor online

Duración: 45 minutos

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión10.ppt / sesión10.pdf" en Anexo.
- Ficha: "ficha10.pdf" en Anexo.

Introducción: En la última sesión, nos dedicaremos a generar propuesta para mejorar el mundo, poniendo en práctica todo lo aprendido

Actividad 10.1:

Propuestas para Mejorar el Mundo Online

Trabajo en equipo: Se debe decidir si, por las particularidades del aula, se desea realizar esta actividad en pequeños grupos o en parejas. Recomendamos cuanto más pequeños sean los grupos mejor, máximo tres personas, para dar cabida a la participación activa del mayor número de alumnado y así evitando dinámicas diferenciadoras (chicos más habladores, chicas más calladas) entre chicos y chicas más o menos participativas/os.



Realización de la tarea: se puede realizar el trabajo en equipo en casa o en clase a elección del profesorado. Sí se recomienda que estas tareas sean evaluables y cuenten en la calificación de la asignatura.

Descripción: Durante 30 minutos se trabajará en propuestas para mejorar el mundo digital en equipo. De manera creativa, pedir al alumnado reflexionar sobre todo lo que se ha trabajado en las sesiones, desde la parte de internet, sus riesgos y ventajas (bloque 1), la huella, autodefensa e influencia digital (bloque 2), y las ciberviolencias (bloque 3).

Estas propuestas pueden tomar cualquier formato, vídeo, canción, escrito (redacción, poesía), cuentacuentos, teatro, etc.

Se dejarán 15 minutos para realizar la presentación de dichas propuestas. Podemos utilizar la intervención de cada grupo para apoyar al alumnado más tímido a hablar, asegurándonos que participan la mayoría del alumnado.

Ideas para incentivar la creatividad:

Podemos pedir que realicen una canción, un rap, una poesía, un cartel con un lema, una redacción escrita, viñetas de cómic, incluso vídeos informativos estilo TikTok, bailes, etc.

BLOQUE V. Recapitulación

Objetivo

Realizar una recapitulación de todos los conceptos realizados.

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión11.ppt / sesión11.pdf" en Anexo.
- Papel, bolígrafo y las fichas de todas las sesiones anteriores.

Sesión 11. Recapitulación y cierre

Duración: 45 minutos

Actividad 11.1

¿Qué hemos aprendido?

Descripción (5 minutos): Para finalizar el bloque sobre la ciudadanía online, se realizará esta pequeña tarea reflexiva de cierre. Preguntaremos al alumnado sobre lo que hemos aprendido y lo que nos llevamos a casa. Pueden realizarlo tanto de manera escrita, a modo de lista, como de manera oral si tenemos un grupo pequeño. Lo importante es que todos y todas reflexionen sobre lo aprendido en las últimas sesiones. A lo largo de las sesiones nos hemos centrado en cuatro bloques, en los que hemos aprendido sobre:

Bloque I: Riesgos y ventajas de Internet, cómo utilizarlo para PARTICIPAR

Bloque II: Nuestra huella digital, maneras de protegernos y de participar siguiendo perfiles diferentes

Bloque III: Ciberviolencias y ciberviolencias machistas, impactos y cómo actuar.

Bloque IV: Propuestas para un mundo mejor y cómo generar acuerdos de convivencia

Introducción (10 minutos): Hablaremos de la importancia de que reflexionen sobre lo aprendido en cada bloque y de que intenten recordar ejemplos prácticos o situaciones que se hayan discutido en clase, además de lo recogido en sus fichas.

Daremos tiempo para que reflexionen sobre cada bloque y anoten sus pensamientos, todo lo que recuerden de estos cuatro bloques. Alternativamente (y si esta opción no se ha utilizado anteriormente), se podrá compartir oralmente en grupos pequeños.

Plan de acción individual (10 minutos): Seguidamente, se les pedirá que realicen un plan de acción individual: con todos los conocimientos aprendidos, el breve resumen que acaban de hacer y las fichas de información de las sesiones, ¿qué plan individual de acción puedo tener? Ejemplos: tener el perfil privado, no compartir imágenes, denunciar contenido no ético, etc.

Plan de acción grupal (15 minutos): Luego, los pondremos en grupos de 3 o 4 donde cada uno presentará al grupo su plan individual y pensarán en un plan de acción grupal.

Discusión y Conclusiones (10 minutos): Invitaremos a los grupos a compartir sus reflexiones con el resto de la clase. Animaremos a que comenten qué aspectos han sido más significativos y por qué.

BLOQUE VI. Autoevaluación

Objetivo

Realizar una autoevaluación para la valoración individual y personal del proceso de aprendizaje, reforzando los conocimientos aprendidos.

Lugar:

Si se realiza de manera individual y con ordenadores, realizarlo en el aula de informática. Si se realiza de manera grupal o individual pero con dispositivos portátiles, en el aula habitual.



Duración: 45 minutos

Sesión 12. Autoevaluación

Materiales para la sesión:

- Presentación: "sesión12.ppt / sesión12.pdf" en Anexo.
- Si se desea que todo el alumnado participe y obtenga su puntuación: dispositivos con acceso a internet para cada alumno/a. Esta es la opción que se recomienda.
- Si se desea de manera conjunta, ordenador con enlace a internet y proyector
- [Quiz Ciberpasaporte por un mundo mejor.](#)
- [Quiz Ciberpasaporte por la igualdad.](#)

Introducción: Para llevar a cabo la evaluación del proceso de aprendizaje, se emplearán distintas herramientas que permitan medir tanto la participación en clase como la comprensión de los contenidos abordados. Durante las sesiones se recomienda

observar la participación activa de las y los estudiantes durante las actividades, así como la calidad de sus reflexiones. Tomaremos nota de los puntos clave que mencionen y evaluaremos si muestran una comprensión adecuada de los temas tratados en las sesiones formativas.

Además de evaluar la participación en clase y el ejercicio de "Propuestas para un mundo mejor", se sugiere el uso de dos quizzes diseñados específicamente para este propósito.

Se recomienda realizar ambos quizzes para obtener una visión integral del grado de entendimiento de los conocimientos impartidos. Es especialmente relevante llevar a cabo el Quiz Ciberpasaporte por la Igualdad tras las sesiones dedicadas a abordar el tema de las ciberviolencias, y el Quiz Ciberpasaporte por un mundo mejor al término de todas las sesiones.

Actividad 12.1:

Quiz Ciberpasaporte por un mundo mejor.

Duración: 20 minutos

Desarrollo: El Quiz Ciberpasaporte por un mundo mejor ofrece la posibilidad de ser realizado en el aula con el alumnado, permitiendo revisar conjuntamente los resultados obtenidos. Motivaremos a los y las estudiantes con la obtención del Ciberpasaporte, el cual pueden personalizar agregando su fotografía y compartiendo su puntuación en sus perfiles de redes sociales o WhatsApp, si así lo desean. Les alentaremos a difundir el Quiz utilizando el hashtag #opcionateciberpasaporte2024 y les informaremos sobre la cantidad de publicaciones realizadas y difundidas, que se pueden encontrar pinchando en el hashtag, así como sobre la cantidad de personas que han realizado el Quiz desde su difusión.

Este enfoque no solo promueve la autoevaluación y la reflexión individual, sino

que también fomenta la difusión de los conocimientos adquiridos, contribuyendo así a la construcción de una cultura digital más responsable y consciente.

Actividad 12.2:

Quiz Ciberpasaporte por la Igualdad

Duración: 20 minutos

Desarrollo: Al igual que el Quiz anterior, el Quiz Ciberpasaporte por la Igualdad ofrece la posibilidad de ser realizado en el aula con el alumnado, permitiendo revisar conjuntamente los resultados obtenidos. Motivaremos a los y las estudiantes con la obtención del Ciberpasaporte por la Igualdad al responder de manera adecuada las preguntas del test. Podrán asimismo, subir a sus redes contenido sobre el quiz utilizando el hashtag #opcionateciberpasaporteigualdad2024.

El objetivo principal es fomentar un ambiente online libre de machismo mediante las actividades en esta propuesta didáctica, participativas y experienciales, así como la autoevaluación, la reflexión individual y la difusión de los conocimientos adquiridos para contribuir a una ciudadanía online libre de machismos y otras violencias, una ciudadanía responsable y consciente.



GLOSARIO DE TÉRMINOS

Ciberactivismo: el ciberactivismo incluye todos los tipos de activismo que utilizan tecnología digital, no solo hacer clic. Esto puede incluir la organización de protestas online, el uso de herramientas de cifrado para proteger la privacidad y la seguridad de los activistas, la creación de sitios web o blogs para difundir información sobre una causa y la realización de ataques cibernéticos como forma de protesta (a veces llamado hacktivismo), entre otros.

Clicactivismo: se refiere principalmente a la participación en actividades de activismo a través de acciones online, como hacer clic en enlaces, compartir contenido en redes sociales, firmar peticiones online, etc. El enfoque principal está en las acciones que se realizan simplemente tocando o clicando en un dispositivo digital. El clicactivismo es una forma rápida y fácil para las personas de mostrar su apoyo a una causa sin necesidad de un compromiso más profundo o acciones fuera de línea.

Ciberciudadanía: derecho al acceso y apropiación a las tecnologías de la información y la comunicación, al desarrollo de habilidades digitales, al acceso a la informa-

ción online de forma segura, transparente y privada, así como a la participación a través de medios tecnológicos.

Ciberviolencia: es toda acción que se realiza en medios digitales con la intención de causar daño. Se realiza a través de mensajería instantánea, redes sociales, foros o salas de chat online, correo electrónico o videojuegos.

Ciberviolencia Machista: violencia de género que se perpetra a través de las comunicaciones electrónicas e Internet. Existen diversas formas de ciberviolencia contra mujeres y niñas, que incluyen, entre otras, el ciberacoso, insultos basados en el género, el discurso de odio y el acoso, pornografía no solicitada, "sextorsión", amenazas de violación, amenazas de muerte y redes de trata.

Doxeo: el acto de revelar información personal intencional y públicamente de una persona, generalmente por internet. Sinónimo: doxing.

Ética digital: Disciplina que trata de analizar los problemas del ser humano en el mundo de Internet y las TRICs, persiguiendo la construcción y aplicación de unos principios, valores, deberes y derechos que guíen los comportamientos de las personas en la red.

Funado: acto de acusar, desacreditar y expulsar a alguien de las redes, de un videojuego o del espacio de internet. Normalmente se utiliza cuando alguien hace algo "incorrecto" frente a la opinión pública. Similar a "cancelar".

Fomo: (del fear of missing out, «temor a dejar pasar» o «temor a perderse algo») es una patología psicológica descrita como «una aprensión generalizada de que otros podrían estar teniendo experiencias gratificantes de las cuales uno está ausente». Este tipo de ansiedad social se caracteriza por «un deseo de estar continuamente conectado con lo que otros están haciendo». FOMO también se define como un miedo al arrepentimiento, que puede llevar a una preocupación compulsiva de que uno pueda perder una oportunidad de interacción social, una experiencia novedosa, una inversión rentable u otros eventos satisfactorios.

Huella digital: es el rastro de información personal que dejas al navegar en internet, por ejemplo cuando creas un perfil en redes sociales, entras en una web, le das click

me gusta a alguna publicación o subes información o imágenes.

Jomo: (Joy of Missing Out -El placer de perderse las cosas) invita a vivir distintas experiencias presenciales sin pensar en la cantidad de likes que tendrá o sin compartir online algo relacionado con lo que esté ocurriendo.

Netiqueta: Estándares de conducta o manera de participar en los medios electrónicos.

Vida presencial: Huimos de la visión del mundo presencial, el físico, como "mundo real" ya que esto significa que el mundo online no es real. Por tanto, hacemos la distinción entre mundo presencial o físico y mundo online, ambos parte de la vida real.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS WEB

Acosta, A. (2016). Repensar el mundo desde el Buen Vivir. Degrowth. https://base.socioeco.org/docs/dib_buen-vivir_es.pdf

Agencia española de protección de datos. (2023). Derecho de supresión ("al olvido"): buscadores de internet. <https://www.aepd.es/areas-de-actuacion/internet-y-redes-sociales/derecho-al-olvido>

Always. (3 de julio del 2014). Como una chica (Always #LikeAGirl subtítulo al español). [Archivo de Vídeo] YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=MJabWM-lao8o>

BOC N° 058. Jueves 23 de marzo de 2023 - 848. <https://www.gobiernodecanarias.org/boc/2023/058/001.html>

Casas-Pérez, M., Mendiola-Hernández, C., Hernández-Morales, I., Caballero-Ramos, A.E.(...). El ejercicio responsable de la ciberciudadanía Cyber-Citizenship Executed Responsibly. Tecnológico de Monterrey & Novus. <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622421/2014CL99EL%20EJERCICIO%20RESPONSABLE%20>

[lar-igualdad.html](#)

RedEC. (2022). Educar para participar. <https://redec.org/educacion-para-la-participacion/>

RTVE. (2020). Estudiantes de toda España acuden con falda al instituto. <https://www.rtve.es/play/videos/telediario-1/estudiantes-toda-espana-acuden-falda-instituto-para-luchar-contr-estereotipos-acoso-escolar/5709357/>

Santana Rodríguez, N., Fernández-Layos Fernández, A.L. (2022). Guía Ciberigualdad. <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/educarparalaigualdad/guia-ciberigualdad/>

Sen endereço. (2024, Abril). Blog feminista. Web de herstory. Diario de una emigrante en Rumanía. <https://senendereço.com/>

Otros materiales propios:

Opciónate. (2021). Campaña Ciberpasaporte para un mundo mejor. [Archivo de Vídeo] YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=HZDe3XLgD3s&t=2s>

Opciónate. (2021). Cuestionario sobre ciberciudadanía ¡Consigue tu ciberpasaporte digital! Recuperado el 18 abril de 2024 de https://opcionate.com/es/ciberpasaporte_para_un_cibermundo_mejor/

Opciónate. (2022). Jóvenes y Ciberciudadanía. Resultados cuestionario Ciberpasaporte para un mundo mejor. <https://opcionate.com/wp-content/uploads/2023/04/Informe-Jovenes-por-una-ciudadania-digital.pdf>

Opciónate. (2022). Ciberpasaporte por la Igualdad en Guía. [Archivo de Vídeo] YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=5GZcYPuGRCU>

Opciónate. (2022). Ciberpasaporte por la Igualdad en Las Palmas de Gran Canaria. [Archivo de Vídeo] YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=z8KLaEm-CgNY>

Opciónate. (2022). Cuestionario ¡Consigue tu ciberpasaporte ciudadanía por la

igualdad! Recuperado el 18 abril de 2024 de <https://opcionate.com/es/ciberpasaporte-por-la-igualdad/#Ciberpasaporte>

Opciónate. (2022). Guía para familias. <https://opcionate.com/wp-content/uploads/2022/10/Guia-didactica-ciberviolencias-machistas-mteresa-designer.pdf>

Opciónate. (2022). Informe de la investigación Ciberviolencias machistas: un análisis de la realidad actual en Gran Canaria. <https://opcionate.com/wp-content/uploads/2022/08/Maquetacion-Investigacion-ciberviolencias-machistas-1.pdf>

Opciónate. (2022). Mapa de recursos y acciones para la prevención, atención y respuesta ante las ciberviolencias machistas. <https://opcionate.com/wp-content/uploads/2022/04/Mapa-de-recursos-y-acciones-para-la-prevencion-atencion-y-respuesta-antes-las-ciberviolencias-machistas.pdf>

Opciónate. (2023). Ética digital, Ciberciudadanía y Juventud de Gran Canaria. Diagnóstico participativo. <https://opcionate.com/wp-content/uploads/2023/06/Etica-digital-Ciberciudadania-y-Juventud-Canaria-Diagnostico-Participativo.pdf>

Opciónate. (2024). Infografía sobre Ciberviolencias y Cibeviolencias Machistas. <https://opcionate.com/wp-content/uploads/2022/11/Infografia-Ciberviolencias-y-Ciberviolencias-machistas.pdf>

Opciónate. (2024). Materiales. Recuperado el 18 abril de 2024 de <https://opcionate.com/es/materiales/>

ANEXO

Todos los materiales descritos, presentaciones y fichas, en esta propuesta didáctica estarán disponibles en la página web: <https://opcionate.com/es/project/ser-es-tar-y-participar-en-la-era-digital/>

Lista de materiales:

Presentaciones:

- sesión1-1.ppt sesión1-1.pdf
- sesión1-2.ppt sesión1-2.pdf
- sesión2.ppt sesión2.pdf
- sesión3.ppt sesión3.pdf
- sesión4.ppt sesión4.pdf
- sesión5.ppt sesión5.pdf
- sesión6.ppt sesión6.pdf
- sesión7.ppt sesión7.pdf
- sesión8.ppt sesión8.pdf
- sesión9.ppt sesión9.pdf
- sesión10.ppt sesión10.pdf
- sesión11.ppt sesión11.pdf
- sesión12.ppt sesión12.pdf

Fichas:

- ficha1.pdf
- ficha2.pdf
- ficha3.pdf
- ficha4.pdf
- ficha5.pdf
- ficha6.pdf
- ficha7.pdf
- ficha8.pdf
- ficha9.pdf
- ficha10.pdf

Fichas específicas:

- autodefensa-digital.pdf
- historias-ciberviolencias.pdf



Ser, estar y participar en la era digital. Propuesta didáctica para primero de secundaria. © 2024 by Opciónate. Mejora tu vida. Mejora el mundo. is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International 