Propuesta didáctica:

Convivencia en entornos digitales: NETIQUETAS

Descripción: esta propuesta busca abordar el tema de la convivencia en los diferentes sitios donde se interactúa en Internet. Se espera que los estudiantes comprendan la importancia de las normas de convivencia (netiquetas) en los entornos digitales y desarrollen actitudes de respeto, empatía y responsabilidad como ciudadanos digitales.

Formato: Esta propuesta fue diseñada tomando insumos del modelo Flipped Classroom o Clase Invertida.

Ciclo: 2do

Tramo: 4

Grado: 5° y 6° año

Competencias generales: Pensamiento Crítico- Ciudadanía local, global y digital				
Espacio Curricular	**Unidad Curricular**	**Competencia específica**	**Contenido**	**Criterio de Logro**
Ciencias Sociales y Humanidades	**Formación para la Ciudadanía**	CE8. Reconoce el respeto por el vínculo con el otro teniendo en cuenta los derechos y las responsabilidades para una convivencia democrática.	Diversas formas de habitar los entornos digitales. Conformación de la huella digital. Oportunidades y desafíos.	Reconoce los riesgos y las oportunidades que se presentan en los entornos digitales.
Técnico - Tecnológico	**Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa**	CE7. Identifica hechos y situaciones potencialmente riesgosos y utiliza de forma segura y responsable, con mediación, los espacios digitales y las tecnologías de la información, en distintos ámbitos de la vida cotidiana.	Huella digital: -rastros que dejan los/as usuarios/as al utilizar recursos digitales y su relación con la construcción de la identidad, la ciudadanía, -lo público y privado, el cuidado y respeto personal y de los otros.	Identifica los riesgos asociados con la publicación de información personal en línea. Identifica situaciones riesgosas en los diferentes espacios digitales. Utiliza de forma segura y responsable, la información que publica sobre sí y los otros en internet. Reconoce cómo afectan a los otros sus acciones en entornos digitales.

Metas de aprendizaje

Los estudiantes lograrán:

-reflexionar sobre su propia "huella digital" y la importancia de la privacidad, para reconocer y prevenir situaciones de riesgo,

-identificar las principales normas de netiqueta y su relación con la convivencia en la vida real, para construir vínculos saludables y respetuosos,

-desarrollar la empatía digital, reconociendo que detrás de una pantalla hay personas con sentimientos, para evitar un daño o malestar a otras personas.

**Las metas de aprendizaje se situarán en la realidad del grupo a cargo del / de la docente.*

Plan de aprendizaje

Actividad 1:

En el pizarrón o en una cartulina grande, el docente escribe la palabra "Internet" en el centro. Los estudiantes, de forma individual escriben lo que hacen en Internet (redes sociales, videojuegos, buscar información, ver videos, etc.).

Para ello se utilizarán como recursos: Pizarrón, marcadores, post-its de colores.

Con esta actividad se busca conocer los usos que los estudiantes dan a la tecnología, sus espacios de interacción y sus saberes previos.

A continuación se realiza un intercambio oral acerca de cuánto tiempo le dedican, para qué lo usan, y si han tenido alguna vez una situación donde algo les hiciera sentir incómodos, molestos o no les gustara y si lo resolvieron cómo lo hicieron.

Luego se pueden tomar algunas de esas situaciones (si las hubiera) u otras que sirvan como ejemplo para hacer un juego.

Tarjetas que contengan la situación molesta/ desagradable/ofensiva y otras que no lo sean.

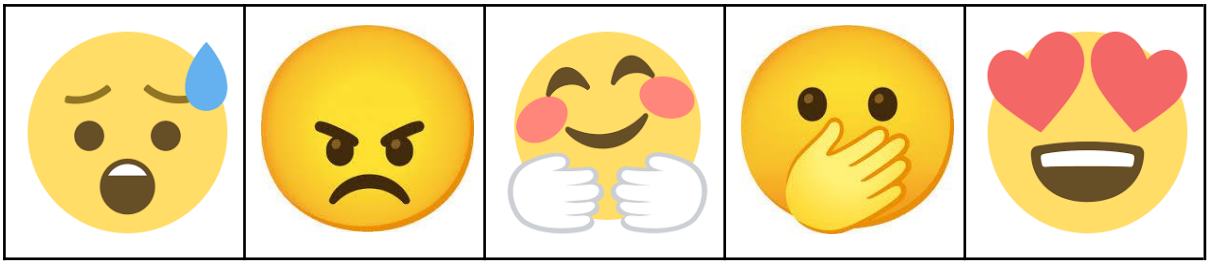
Alguien te envía un mensaje ofensivo en un juego.

Alguien te envía un emoji con corazones en Whatsapp para saludarte por tu cumpleaños.

Una compañera publica una foto tuya sin tu permiso para burlarse

Un compañero escribe malas palabras en un foro de discusión del Aula virtual

Tarjetas impresas con Emojis: feliz, emocionado, asombrado, avergonzado, furioso, otros.



Luego el docente presentará frases o situaciones típicas que se presentan en Internet y los estudiantes (puede ser en grupo), con una tarjeta de emoji responden a cada situación.

Se abre un breve debate sobre por qué eligieron su respuesta. Con esta actividad se busca identificar situaciones de conflicto en el entorno digital y comenzar a reflexionar sobre lo que creen correcto e incorrecto.

Actividad 2

Del Mundo Real al Mundo Digital

En esta actividad se espera que los estudiantes puedan escribir una lista de reglas o normas de convivencia que existen en el aula, en la casa o en la calle (ej. "no gritar", "pedir por favor", "levantar la mano para hablar"). Luego, se les pregunta a éstos cómo estas reglas podrían aplicarse en Internet.

A continuación se introduce el término **"Netiqueta"** como las "normas de etiqueta en la red" y se realiza la visualización de el siguiente video:

[Aprender Conectados: Netiquetas]

Actividad 3

Realiza una búsqueda en Internet utilizando algún buscador (Google, Yahoo, etc.) acerca de ti mismo.

Para ello escribe tu nombre completo en el cuadro de búsqueda y verifica los resultados que allí aparecen.

Luego responde a estas preguntas:

1. ¿Qué cosas aparecen sobre tu persona?
2. ¿Te reconoces en lo que allí aparece o se trata de otra persona?

3. ¿Hay menciones, imágenes, o comentarios sobre tí, que no los hayas hecho tú mismo?
4. ¿Dónde lo viste y quién lo hizo?
5. Lo que allí aparece ¿es lo que realmente quieres que se sepa acerca de tí?

La idea a desarrollar por parte del docente:

La identidad digital no es lo que aparece acerca de nosotros al realizar una búsqueda, como a veces se simplifica, sino la idea que se transmite de uno mismo a través de Internet. Cómo nos mostramos, lo que publicamos, los comentarios o búsquedas que hacemos van dejando una **huella en la web** que crea una imagen acerca de quiénes somos. Lo mismo ocurre con lo que publican, suben o comparten terceras personas acerca de nosotros y a la inversa. Es importante ser precavidos acerca de nuestra vida privada o íntima porque **lo que se sube a las redes ya no nos pertenece.**

Actividad complementaria para realizar fuera del aula:

La huella que vamos dejando en la web hace a la construcción de nuestra identidad digital.
En familia o con un grupo de amigos reúnanse para hacer la siguiente actividad:
A. Visualizar el siguiente video sobre la Construcción de la Identidad digital
Huella Digital: construir una identidad digital
B. Seleccionar tres acciones que conforman tu HUELLA DIGITAL y anotarlas en una hoja para compartir luego en clase.
C. Una vez en el aula se leen algunas de las acciones que hayan traído a clase para compartir.
D. En forma individual: explica con tus palabras qué significa HUELLA DIGITAL SEGURA y reflexiona acerca de los consejos que se muestran en el video, cuáles sigues y cuáles no.

Actividad 4
Como actividad de cierre se les solicita que se reúnan en pequeños grupos para presentar lo aprendido acerca de las **NETIQUETAS Y LA HUELLA DIGITAL.**
Se les brinda a los estudiantes la opción de crear un producto final para difundir lo aprendido.
Las opciones pueden ser:
* Crear un póster o infografía.
* Hacer un video tipo tik tok.
* Diseñar una historieta o cómic.
* Crear una canción o jingle.

Recursos: Tablets/computadoras/celulares, herramientas de diseño (Canva, Genially, Padlet), programas de video o dibujo.
Se valorará la creatividad para comunicar el mensaje de forma efectiva a otros compañeros de la escuela.

Actividad 5
Finalmente se sugiere trabajar con los estudiantes sobre una lista de cotejo para ver cuánto han aprendido sobre el tema y lo que han logrado o no, desde su percepción.
La misma puede ser descargada en PDF o puede ser trabajada a partir de los siguientes criterios.
Mi nombre: _____
Fecha: _____

Instrucciones: Lee cada frase y piensa si es algo que hiciste o si necesitas mejorar. Marca con una X en la columna que corresponda. Si quieres, puedes dibujar un emoji o escribir un comentario en la última columna.

Criterio para pensar	Lo hice (Sí)	Necesito mejorar (No)	Mis comentarios
1. Entiendo qué son las Netiquetas y para qué sirven.			
2. Fui respetuoso con mis compañeros al hablar de nuestras ideas.			
3. Pensé en cómo mis acciones en Internet afectan a los demás.			
4. Puse mi mejor esfuerzo para colaborar en mi equipo.			
5. Entendí por qué es importante cuidar mi privacidad en Internet.			
6. Participé con ganas en la creación de nuestro proyecto final.			
7. Reconozco que hay cosas buenas y malas en Internet.			
8. Me comprometo a ser amable y respetuoso cuando uso la tecnología.			
Mi reflexión personal sobre este tema es:			
Lo que más me gustó de este proyecto fue:			

Lo que aprendí que no sabía antes es:	
Lo que me comprometo a hacer a partir de ahora es:	

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

La lista de cotejo permite que los propios estudiantes se autoevalúen.
Esta es una herramienta poderosa para que los mismos tomen conciencia de su propio proceso de aprendizaje y se hagan responsables de sus acciones.
El docente podrá adaptar esta lista para evaluar a estos desde su perspectiva.
Se deberá trabajar a partir de esta propuesta con algunos conceptos que resultan clave para abordar estas actividades. Ellos son:

- **Netiqueta:** Las normas de etiqueta en la red.
- **Convivencia Digital:** Respeto, empatía, colaboración en entornos digitales
- **Huella Digital:** Rastro que dejamos en Internet.
- **Privacidad:** Cuidado de la información personal.
- **Ciberbullying:** Acoso a través de medios digitales.
- **Ciudadanía Digital:** Derechos y responsabilidades en el mundo online.

Algunos contenidos que se trabajan aparecen en grados escolares inferiores y deben ser resignificados en los tramos siguientes con mayor profundidad. Por ejemplo; las “Netiquetas” aparecen en Nivel 5 años y luego no se vuelven a mencionar específicamente en el Espacio Técnico Tecnológico. Por otra parte, es interesante profundizar en este concepto desde la Lengua Española, ya que este concepto sí aparece en el tramo 4.

Esta propuesta fue diseñada tomando insumos del modelo Flipped Classroom o Clase Invertida. En este enfoque pedagógico algunas tareas se realizan fuera del aula y se utiliza el tiempo de clase para llevar a cabo actividades que impliquen el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad en los que son necesarias la ayuda y la experiencia del docente.
En este caso particular, se integran actividades asincrónicas y sincrónicas con el propósito de que el proceso de aprendizaje se realice también en la casa con la mediación de la familia. En este sentido, los productos de las tareas realizadas en casa son recuperadas en el aula para seguir avanzando.De este modo además, incluimos a estos actores primarios en los aprendizajes de sus hijos.

Créditos:

CAMPUS VIRTUAL INTEC (2018) Huella Digital: construir una identidad digital [Video] en Youtube https://www.youtube.com/watch?v=fLKPsy2_2Og&t=72s

EDUCAR PORTAL, (2019) Microaprendizaje: ¿Qué son las netiquetas? [Video] en Youtube https://www.youtube.com/watch?v=Ap-SnjO8-hI

IconScout Animación de mano sobre cara [Vector] https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQSVNZvUSQfkVpSsXmeiwZZOHb0yR3AC4Paug&s

IconScout Animación de emoji enojado [Vector] https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRowyX0YZgle4b5D-zddH0SU8KpV--ZQMaPZA&s

Morduchowicz, Roxana, Ciudadanía Digital. Curriculum para la Formación Docente. UNESCO 2020 Disponible en Internet: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378120

S.A.(2016) Emojione1F630 [Vector] en Wikimedia Commons https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Emojione_1F630.svg

S.A.(2016) Emojione1F917 [Vector] en Wikimedia Commons https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Emojione_1F917.svg

S.A.(2016) Emojione1F60D [Vector] en Wikimedia Commons https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Emojione_1F60D.svg

SHEA, Virginia,(2022) "Las 10 reglas básicas de la NETIQUETA" [artículo en línea], en: EDUTEKA https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/Netiqueta

Licencia: CC. BY-NC-SA

Autoría: Mtra. Contenidista Verónica Gaínza

***Esta propuesta ha sido desarrollada para el trabajo en territorio en la Escuela N° 146 de Atlántida.**