



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

FACULTAD DE HUMANIDADES

CAMPUS VI

TESIS

**INTELIGENCIA DIGITAL EN LAS NUEVAS GENERACIONES
TALLER PARA NIÑOS Y PADRES**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN PSICOPEDAGOGÍA**

PRESENTA

LIC. JANETH GUADALUPE OCAMPO ESPINOSA M091167

DIRECTOR DE TESIS

DR. FRANCISCO IVÁN LÓPEZ GUTIÉRREZ



TUXTLA GUTIÉRREZ, CHIAPAS; FEBRERO 2022



FACULTAD DE HUMANIDADES CAMPUS VI
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
ÁREA DE TITULACIÓN
AUTORIZACIÓN/IMPRESIÓN TESIS MAESTRÍA

F-FHCIP-TM-016

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. 21 de febrero del 2022
No. Oficio: CIP/029/2022

C. Ocampo Espinosa Janeth Guadalupe

Promoción: 9ª promoción

Matrícula: M091167

Sede: Tuxtla Gutiérrez Chiapas

Presente.

Por medio del presente, informo a Usted que una vez recibido los votos aprobatorios de los miembros del **JURADO** para el examen de la **Maestría en:** PSICOPEDAGOGÍA

para la defensa de la Tesis intitulada:

Inteligencia digital en las nuevas generaciones. Taller para niños y padres.

Se le autoriza la impresión de Seis ejemplares y tres electrónicos (CD's), los cuales deberá entregar:

- Un CD: Dirección de Desarrollo Bibliotecario de la Universidad Autónoma de Chiapas.
- Un CD: Biblioteca de la Facultad de Humanidades C-VI.
- Seis y un CD: Área de Titulación de la Coordinación de Investigación y Posgrado de la Facultad de Humanidades C-VI, para ser entregadas a los Sinodales.

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

ATENTAMENTE

"POR LA CONCIENCIA DE LA NECESIDAD DE



Dra. Yannett Fabiola López Gutiérrez
COORDINADOR (A) DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO



C.c.p.- Expediente/Minutario.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS

SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE DESARROLLO BIBLIOTECARIO

Código: FO-113-09-05

Revisión: 0



CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LA TESIS DE TÍTULO Y/O GRADO.

La suscrita Janeth Guadalupe Ocampo Espinosa, Autora de la tesis bajo el título de “Inteligencias digital en las nuevas generaciones, taller para niños y padres.” presentada y aprobada en el año 2021 como requisito para obtener el título o grado de maestría en psicopedagogía autorizo a la Dirección del Sistema de Bibliotecas Universidad Autónoma de Chiapas (SIBI-UNACH), a que realice la difusión de la creación intelectual mencionada, con fines académicos para que contribuya a la divulgación del conocimiento científico, tecnológico y de innovación que se produce en la Universidad, mediante la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

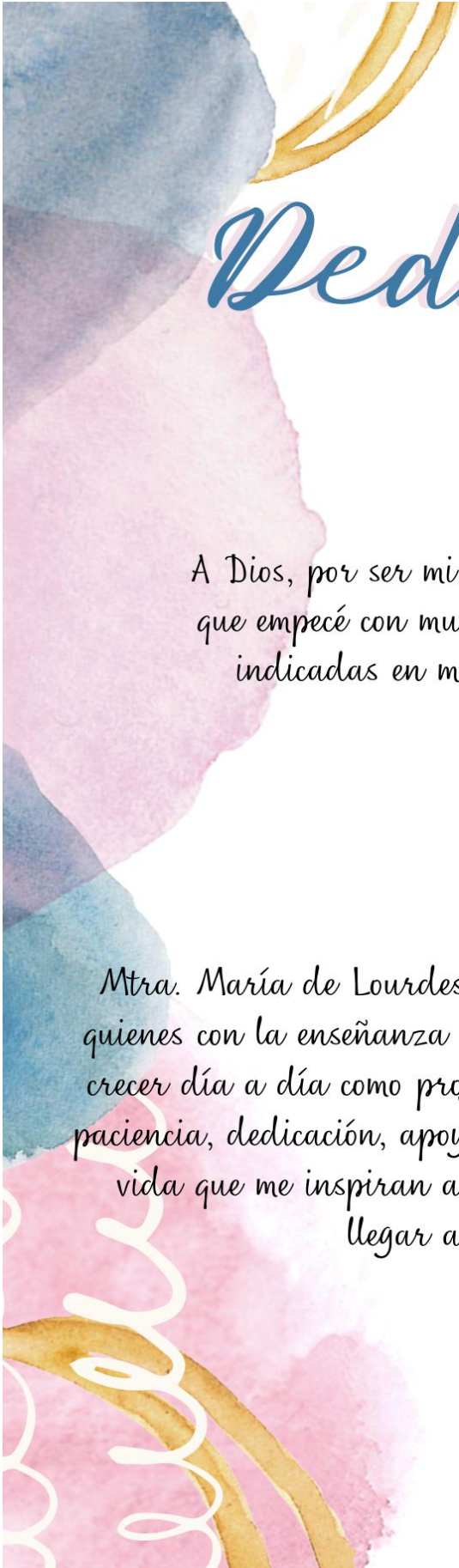
- Consulta del trabajo de título o de grado a través de la Biblioteca Digital de Tesis (BIDITE) del Sistema de Bibliotecas de la Universidad Autónoma de Chiapas (SIBI- UNACH) que incluye tesis de pregrado de todos los programas educativos de la Universidad, así como de los posgrados no registrados ni reconocidos en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad del CONACYT.
- En el caso de tratarse de tesis de maestría y/o doctorado de programas educativos que sí se encuentren registrados y reconocidos en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT), podrán consultarse en el Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Chiapas (RIUNACH).

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas; a los 21 días del mes de febrero del año 2022.

Janeth Guadalupe Ocampo Espinosa

Nombre y firma del Tesista

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS



Dedicatorias

A Dios, por ser mi inspirador y fortaleza para terminar lo que empecé con mucha ilusión mandándome a las personas indicadas en mi camino para que este sueño pudiera
♥ cumplirse

Mtra. María de Lourdes Than Farrera y Mtra. Elsa Velazco Espinosa quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional, amistad y por esas historias de vida que me inspiran a seguir luchando por mis sueños y algún día llegar a ser tan grande como ustedes.

Gracias ♥

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I. INTERNET, NUEVA MANERA DE RELACIONAR EL MUNDO	9
1.1 ANTECEDENTES	9
1.2 REDES SOCIALES	11
1.3 ¿CÓMO FUNCIONAN LAS REDES SOCIALES?	13
1.4 REDES SOCIALES MÁS USADAS	13
1.4.1 FACEBOOK	15
1.4.2 WHATSAPP	16
1.4.3 YOUTUBE	16
1.4.4 INSTAGRAM	17
1.5 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS REDES SOCIALES	18
1.6 IMPACTO DEL MUNDO DIGITAL EN LA FAMILIA	22
CAPÍTULO II. LA ERA DIGITAL	28
2.1 EVOLUCIÓN DE LA INTELIGENCIA	28
2.2 INTELIGENCIA ARTIFICIAL	31
2.3 INTELIGENCIA DIGITAL	35
2.4 CIVISMO DIGITAL	42
2.5 RIESGOS REALES EN EL MUNDO DIGITAL	46
2.5.1 SELFIES (AUTO-FOTOS)	47
2.5.2 SEXTING (ENVÍOS DE TEXTOS Y FOTOGRAFÍAS SEXUALES EXPLÍCITOS)	49
2.5.3 SEXTORCIÓN O GROOMING	51
2.5.4 CIBERACOSO (CIBER BULLYING)	53
2.5.5 NOMOFOBIA	56
CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO	58
3.1 INTRODUCCION	58
3.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	59
3.3 JUSTIFICACIÓN	62
3.4 MARCO CONTEXTUAL	62
3.5 OBJETIVOS	64
3.5.1 OBJETIVO GENERAL	64
3.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	65

3.6 METODOLOGÍA.....	65
3.7 TÉCNICAS DE INVESTGACIÓN	67
3.8 RESULTADOS	73
PROGRAMA DE INTERVENCIÓN “INTELIGENCIA DIGITAL EN LAS NUEVAS GENERACIONES, TALLER PARA NIÑOS Y PADRES”	101
INTRODUCCIÓN.....	102
ACTIVIDADES	103
CONCLUSIÓN	116
FICHAS DESCRIPTIVAS.....	118
ANEXOS.....	131
REFERENCIAS DOCUMENTALES.....	138

INTRODUCCIÓN

Las formas de relación y convivencia de las nuevas generaciones en el mundo digital están en constante evolución, sin embargo, el analfabetismo digital y la desorientación aún es amplia, aún existen lugares donde estos procesos de comunicación son incipientes o no suficientes y pueden provocar problemáticas como dependencia, sexting, ciber-bullying, así como otros riesgos a los que pueden exponerse al usar redes sociales e internet de manera indiscriminada y sin orientación de los adultos.

El presente trabajo tiene la finalidad de concientizar e instruir a los padres de familia sobre la importancia de desarrollar habilidades y competencias de la inteligencia digital en los niños para la sana socialización en ambientes digitales. El trabajo está organizado en tres capítulos, el primero aborda la historia de internet, la evolución hasta la actualidad desde que se inventaron las redes sociales, se aborda el concepto de redes sociales y se explica las más usadas, haciendo análisis del impacto que ha tenido el mundo digital en la familia.

En el segundo capítulo se abordan temas de la nueva era digital, qué es y qué entendemos por inteligencia, inteligencia artificial, hasta definir la inteligencia digital y cómo podemos desarrollar en los niños estas habilidades.

En el tercer capítulo se expone la investigación realizada con un grupo de niños que surgió a partir de una problemática presentada en una institución educativa de nivel básico.

Es un estudio de enfoque cuantitativo, el método seleccionado para realizar esta investigación es el cuasiexperimental, se trabajó en tres momentos; pretest, diseño y aplicación del programa de intervención psicopedagógico y posttest.

Esta investigación expone la importancia de la inteligencia digital en las nuevas generaciones para formar personas íntegras, con civismo y ética digital que les permitan relacionarse de manera adecuada en ambientes digitales.

Se trabajó con talleres donde se desarrollaron habilidades digitales como identidad y uso digital, inteligencia emocional digital, comunicación digital, alfabetización digital y, por último, los derechos digitales.

Se invitó a los padres a reflexionar sobre la importancia de hablar con los niños de la responsabilidad que conlleva adquirir un dispositivo digital, el acceso a internet y brindarles a padres e hijos estrategias, habilidades, técnicas, sociales y mentales para ser usuarios informados y sagaces de los medios digitales y por ello, buenos ciudadanos digitales para una sana socialización digital concentrándonos en educar a los niños en una inteligencia digital con valores y a partir de ahí crecer y aprender juntos.

CAPÍTULO I. INTERNET, NUEVA MANERA DE RELACIONAR EL MUNDO

1.1 ANTECEDENTES

Los inicios de internet nos remontan a los 60, en plena guerra fría, Estados Unidos crea una red exclusivamente militar con el objetivo de que, en el hipotético caso de un ataque ruso, se pudiera tener acceso a la información militar desde cualquier punto del país. Esta red se creó en 1969 llamada ARPANET, contaba con cuatro ordenadores distribuidos entre distintas universidades del país (Tigo, 2005)

Hasta entonces era difícil imaginar cómo cambiaría nuestra forma de relacionarnos con las personas, cuando Tim Berners Lee en 1983 inventó la World Wide Web (www) “la red que envuelve al mundo” convirtió al mundo en un mapa sin límites, generando igualdad entre las personas y a la vez un fenómeno social y del conocimiento sin precedentes.

En 1993 nace la Web 1.0, donde sólo se podía consumir contenidos o servicios, se adquiría un producto o se comunicaba mediante correos electrónicos, sin tener acceso al intercambio de comunicaciones.

En el 2000 nace la web 2.0 denominada “web social”, donde surgen las primeras redes sociales, el principal cambio con respecto al modelo anterior es que el usuario no sólo es consumidor, sino también produce contenidos a disposición del resto del mundo.

En este año empiezan a ser parte del vocabulario palabras como Facebook, Twitter o Secon Life, aunque aún no tenían tanto impacto como hoy, sin duda el internet cambió nuestro contexto, a tal grado que las nuevas generaciones son llamados “nativos digitales” o “Generación App”.

Este último concepto fue desarrollado por Gardner y Davis (2014) para describir el conjunto de niños marcados por la dominancia tecnológica de los teléfonos inteligentes y todas sus aplicaciones convirtiéndolas en más que una herramienta de uso habitual

Sabemos que estas generaciones están naciendo en un contexto distinto a los anteriores, según García (2010)

Hoy en día es habitual que estas nuevas generaciones vivan en hogares con un reducido número de miembros, con la madre incorporada al mercado laboral y con una evidente dificultad para conciliar, por parte de todos, la vida laboral, personal y familiar. Además, la creciente inseguridad de nuestras ciudades ha dificultado que los menores puedan ocupar parte de su tiempo libre jugando al aire libre (p. 18).

De acuerdo con el autor estos niños nacen con la confluencia de todos estos factores, Se puede explicar que muchos hayan crecido rodeados de todo tipo de artículos tecnológicos que hicieron más grata la soledad. Estas nuevas generaciones app siempre han vivido en un mundo donde existe el internet y han disfrutado de la tecnología.

Para Gardner y Davis (2014) una app o aplicación “es un programa informático generalmente diseñado para funcionar en dispositivos móviles, permitiendo que el usuario lleve a cabo una o varias operaciones” (p. 25), los niños de ahora no sólo crecen rodeados de aplicaciones, sino que además han llegado a entender el mundo y sus vidas como un conjunto de aplicaciones.

Una de las características que describen a estas nuevas generaciones es que el uso de las aplicaciones y videojuegos son actividades constantes, cotidianas.

Por lo tanto, las redes sociales no son un problema para ellos, conocen bien cómo relacionarse mediante éstas, sin embargo, no son conscientes del alcance desfavorable que puedan tener si se hace mal uso de este medio de comunicación.

Las aplicaciones y las redes sociales brindan a los niños respuestas rápidas a situaciones cotidianas, les ayudan a despertar su creatividad conduciéndolas a seguir investigando sobre tema de su interés y explorar sus campos de acción para desarrollar sus habilidades mentales y motrices, no obstante, su efecto no siempre es positivo y se relaciona con la pérdida de tiempo.

1.2 REDES SOCIALES

Para entender mejor los alcances que puede tener una red social es importante definir qué son y cuáles son las más utilizadas en la actualidad.

A través de la historia de la humanidad, los seres humanos hemos utilizado diversas formas para comunicarnos, desde la comunicación con señas, hasta la comunicación a distancia por medio de dispositivos tecnológicos avanzados.

El primer medio de comunicación considerado moderno, fue la telegrafía, seguido rápidamente por la telefonía, la radio, la televisión, la transmisión por cable y satélite, y por supuesto Internet. El desarrollo de estos medios de comunicación, ocurrió en los últimos 150 años, aunque fue durante la última década en que el Internet llegó a su auge.

Fue así como surgieron las redes sociales, cuyo origen se remonta a 1995, cuando Randy Conrads crea el sitio web classmates.com, con el fin de que la gente pudiera recuperar o mantener el contacto con antiguos compañeros del colegio, universidad, etc.

Un servicio de red social para Flores (2016) “es el resultado del soporte que otorga una empresa o grupo de expertos para el funcionamiento de un programa, aplicación o plataforma en internet mediante el cual se hace posible la interacción de usuarios con base en cierto parámetros” (p. 89)

Esta interacción se multiplica indica Bulnes (2014) en diversos medios, así “las redes sociales son medios de comunicación funcionales a través de dispositivos y conexión a internet que nos permite encontrar gente y relacionarnos con ellas en línea o de manera virtual” (p. 14).

Para esta autora las redes sociales se caracterizan por la temporalidad del contenido en la web, la libertad de los usuarios para visualizar las publicaciones no restringidas, así como la facilidad de compartir todo tipo de contenido y la posibilidad de acceder a la web, por la diversidad de sitios existentes

Las redes sociales son un camino abierto e infinito para entablar comunicación con el mundo, las personas nos relacionamos por grupos; familia, amigos etc, vivimos en un mundo donde nos conectamos con esos grupos tanto en la vida real como en la digital, actuando como nodos de comunicación y generando conexiones al compartir información.

Para Flores, (2016) son:

un servicio basado en internet que permite a los individuos 1) construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado, 2) articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión y 3) ver y explorar su lista de conexiones y de aquellas realizadas por otros usuarios dentro del sistema (p. 92)

Facebook, WhatsApp, Instagram entre otras aplicaciones son plataformas digitales que facilitan las conexiones y la información que se genera entre las personas permitiendo que se expanda y conecte desde cualquier lugar haciéndola hoy una herramienta importante para comunicarnos con inmediatez.

1.3 ¿CÓMO FUNCIONAN LAS REDES SOCIALES?

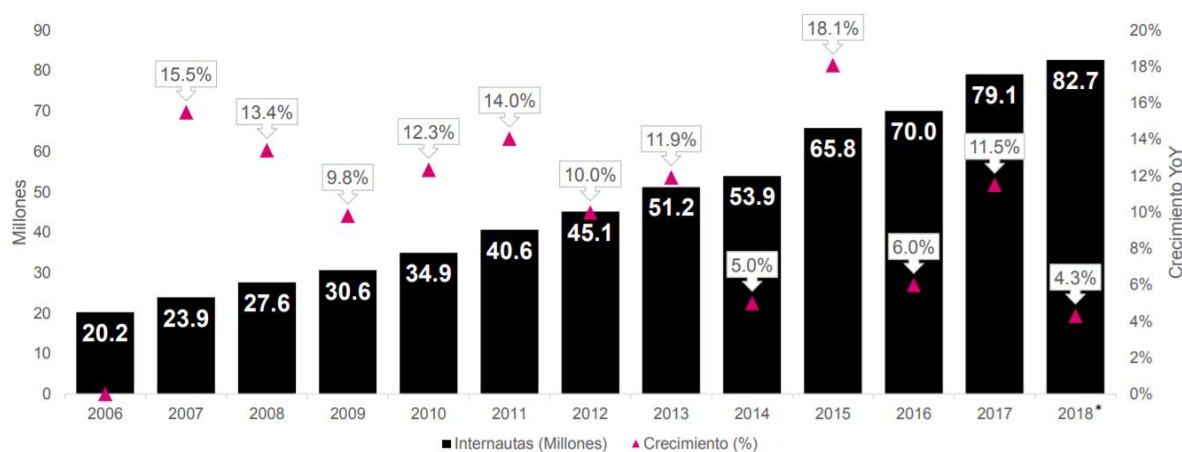
En comunidades como Facebook, Twitter, Instagram etc., un número inicial de participantes envía mensajes a miembros de su propia red social invitándoles a unirse al sitio. Los nuevos participantes repiten el proceso, creciendo el número total de miembros y los enlaces de la red. Los sitios ofrecen diferentes servicios, actualización automática de la libreta de direcciones, perfiles visibles, capacidad de crear nuevos enlaces mediante servicios de presentación y otras maneras de conexión social en línea.

1.4 REDES SOCIALES MÁS USADAS

Cuando hablamos de Redes sociales, en el mundo virtual, son sitios y aplicaciones que operan en niveles diversos (como el profesional, de relación, entre otros) pero siempre permitiendo el intercambio de información entre personas y/o empresas.

Un estudio realizado por la Asociación de Internet, MX (2019) sobre los hábitos de los usuarios de internet en México en el 2019 menciona que “las redes sociales han cambiado nuestros modos de vida, de tal manera que, en el año 2006, 20.2 millones de internautas accedían a internet y en 2018 son 82.7 millones de internautas que navegan por internet” (p. 4), es decir, cuatro veces más de las de inicio.

Figura 1 *Usuarios de internet en México*



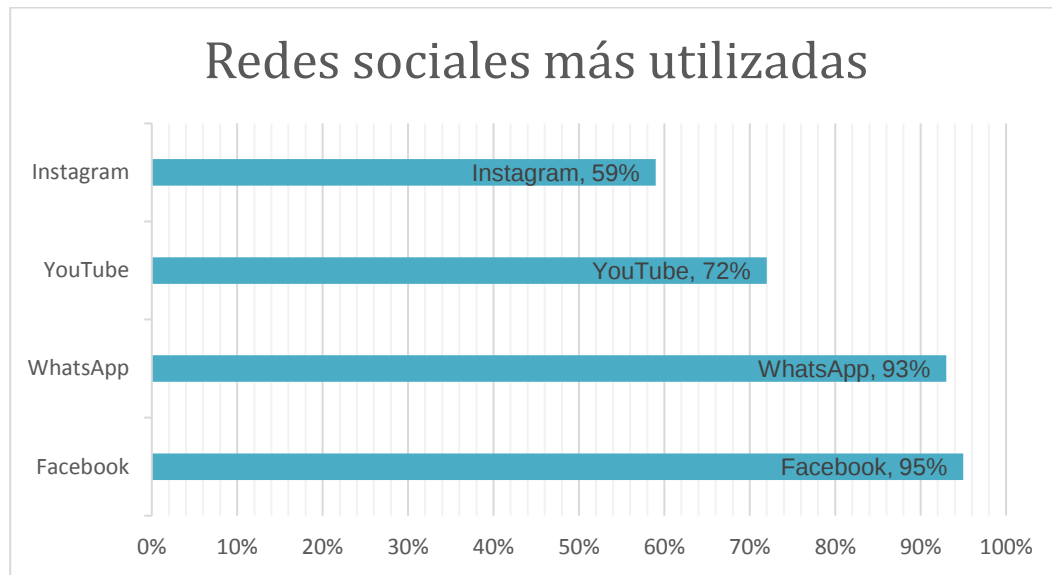
Nota: Cifras en millones calculadas por Estadística Digital, y Asociación de Internet.MX, con base en información de CONAPO, INEGI e IFT

De acuerdo a este estudio el 51 % de los que consumen internet son mujeres y el 49% hombres, así también la edad que más consume esta herramienta oscila entre los 6 y 34 años.

Teniendo la tecnología al alcance de la mano, los mexicanos utilizan diferentes aplicaciones o redes sociales para chatear, escuchar música, ver películas entre otros; todo a través de un teléfono inteligente.

La asociación de internet (2019) menciona que las Apps más utilizadas por los internautas en México son: Facebook alcanzando un total del 95% de la población, enseguida está WhatsApp con el 93%, YouTube con 72%, Twitter con 66% y por último Instagram con el 59%.

Figura 2 Redes sociales más utilizadas.



Nota: El gráfico representa las redes sociales preferidas por la sociedad, los datos fueron tomados de la Asociación de Internet.MX, 2018

En la actualidad las redes sociales se han convertido en una herramienta de múltiples usos, ya sean educativas, laborales o para relacionarnos con amigos y familiares, estas nuevas aplicaciones nos facilitan la vida a tal grado que somos más dependientes de ellas para realizar nuestras actividades cotidianas.

1.4.1 FACEBOOK

Según el estudio realizado por la Asociación de Internet, MX (2019) Facebook ocupa el primer lugar en acceso por internautas, es una de las redes sociales más usadas en el mundo. Facebook fue creado por Mark Zuckerberg, Winklevoss y Divya Narendra en 2004, su proyecto, en un principio era una plataforma o sitio web para estudiantes de la Universidad de Harvard, se convirtió en un proyecto exitoso que se extendió por todo el mundo. Tiene más de 1350 millones de usuarios alrededor del planeta, y sigue conquistando nuevos mercados gracias a los servicios que ofrece para individuos o empresas naturales o jurídicas.

1.4.2 WHATSAPP

Es una aplicación creada por Jan Koum en 2009, WhatsApp es una aplicación de mensajería instantánea, actualmente gratuita, para teléfonos inteligentes, que envía y recibe mensajes mediante Internet. Además de utilizar la mensajería en modo texto, los usuarios pueden crear grupos y enviarse mutuamente, imágenes, vídeos, documentos, grabaciones de audio y llamadas de Voip.

La inmensa capacidad de intercambio de comunicados, permite percibir esta gran red como una de las más importantes que ha revolucionado la forma de comunicación entre las personas, no solo del hecho de mandar mensaje de forma inmediata, si no por todo el contenido que se puede mandar de un dispositivo a otro, desde mandar textos hasta lograr realizar video llamadas desde cualquier parte del mundo. Haciendo de esta aplicación una de las favoritas e indispensables de la sociedad.

Puedo afirmar que toda persona que posee un celular tiene esta aplicación en su celular para comunicarse.

1.4.3 YOUTUBE

YouTube nace en febrero de 2005, generada por Steve Chen, Chad Hurley y Jawed Karim. Al igual que otros medios digitales, YouTube se presenta como un canal de video en continua actualización que invita a la participación activa, compartiendo material creado por el propio usuario, puntuando, comentando o

integrando sus contenidos dentro de otras aplicaciones, como blogs o redes sociales.

Esta red está presente en 88 países del planeta, YouTube cuenta con una media de mil millones y medio de usuarios al mes, lo que acerca a la plataforma a la magnitud de Facebook en cuanto a popularidad y uso. Se difunde en 76 idiomas diferentes y tiene una media de 500 horas de vídeo publicadas a cada minuto que pasa.

Es importante observar la capacidad de respuesta de las redes para entender por qué debe ser motivo de interés para estudiarla en detalle y dimensionar los alcances posibles, para preocuparse y ocuparse sean lo más benéficos posibles para las nuevas generaciones.

1.4.4 INSTAGRAM

Es una aplicación móvil que permite a los usuarios subir contenido y compartir sus vidas a través de fotos y videos. Fue creada por Kevin Systrom y Mike Krieger y lanzada en octubre de 2010, En la actualidad cuenta con más de 800 millones de usuarios en todo el mundo, cien de los cuales los ha sumado en los últimos cinco meses, lo que da idea de su potencial de crecimiento.

Igual que las otras redes, Instagram es una red social donde se pueden crear grupos de conversación, compartir video, imágenes, seguir personas, dar me gusta, así como tener un alcance en su publicación similar a las redes sociales mencionadas.

1.5 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LAS REDES SOCIALES

La gran mayoría de autores coinciden en que una red social es un sitio cuya finalidad es permitir a los usuarios, relacionarse, comunicarse, compartir contenido y crear comunidades, sin embargo, el uso excesivo de la tecnología digital puede contribuir a la depresión y a la ansiedad infantil, por lo tanto los esfuerzos para proteger a los niños deben centrarse especialmente en los niños vulnerables y desfavorecidos, que podrían tener menos posibilidades de comprender los riesgos en línea, incluida la pérdida de privacidad, y más probabilidades de sufrir daño de diversa índole con impacto en la vida diaria aún incomprensibles.

Si analizamos estas características de las redes sociales se puede observar que se necesita de mucha responsabilidad y ética para usarlas. Según el Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF 2017) “cuando niños menores de 18 años tienen acceso a esta nueva era digital corren riesgos que pueden dañar la integridad física, psicológica, emocional y social del niño” (p. 9)

Si bien es cierto todos los niños que se conectan a internet corren cierto nivel de riesgo, no todos con los mismos niveles, algunos tienen más posibilidades de sufrir daños que otros no.

Para la UNICEF (2017) los niños más vulnerables a los daños en línea incluyen a las niñas en general, los niños de hogares pobres, los niños que viven en comunidades con altos niveles de tolerancia a la violencia y el abuso sexual, los niños que no asisten a la escuela, los niños con discapacidades, los niños que sufren depresión o problemas de salud mental y los niños de grupos marginados. (p. 15)

Las redes sociales están intensificando los riesgos tradicionales de la niñez, como la intimidación y fomentando nuevas formas de abuso y explotación infantil, como el material con un contenido de abuso sexual infantil, los depredadores pueden comunicarse más fácilmente con niños desprevenidos a través de sus perfiles sin protección.

En un informe realizado por DQ World (2018) menciona que “los niños de 8 a 12 años de edad comienzan a usar activamente los medios y dispositivos digitales mientras forman hábitos digitales con efectos duraderos en un sentido de identidad conducta futuras y relaciones “(párr. 3)

Aunque internet y las ofertas de ocio digital han estimulado una enorme creatividad y ampliado el acceso de los niños a gran cantidad de contenido enriquecedor y entretenido, también han producido dependencia digital y de “adicción a la pantalla”.

Incluso cuando tales tecnologías han ampliado enormemente las plataformas para la libre expresión de ideas, también han agravado la propagación de un discurso de odio y de otros contenidos negativos que pueden moldear la visión que los niños y niñas tienen tanto del mundo como de sí mismos.

En el mundo digital existen ventajas y desventajas al momento que accedemos a cualquier red social (imagen 1 y 2), para ampliar o disminuir la permisividad del acceso de los niños/as es necesario reconocerlas. Las dos imágenes continuas, exponen ventajas y desventajas del uso del mundo digital para niños/as, mediante las redes sociales.

Figura 3 Ventajas de las redes sociales.



Nota: en la imagen se describen algunas ventajas de las redes sociales, la imagen es creación propia.

Figura 4 Desventajas de las redes sociales.



Nota: en la imagen se describen algunas desventajas de las redes sociales, la imagen es creación propia.

Creación propia

Sin duda, los riesgos en consecuencia del uso indiscriminado de las nuevas tecnologías y teléfonos móviles existen, y son muy preocupantes, pero de ninguna manera se puede culpar al medio, la labor de los padres es reforzar sus conocimientos sobre dispositivos digitales y aplicaciones que los niños utilizan al mismo tiempo disponerse a crear un clima de confianza con sus hijos, en donde la seguridad sea una tarea en equipo (Sánchez y Robles, 2016)

La tecnología es indispensable en la vida diaria de los niños, la posibilidad de acceder al mundo digital es uno de los derechos básicos, como padres o tutores de estas nuevas generaciones en lugar de preguntarnos y preocuparnos si la tecnología es buena o mala para los niños, deberíamos inspirarnos por el potencial de la tecnología en la vida de ellos y la nuestra, para aprovecharla en la formación como personas responsables de nosotros mismos y del medio para crear oportunidades para las personas.

Lo importante es que padres, tutores, maestros y organizaciones trabajemos en conjunto para que las nuevas formas de familia y el contexto en que los niños están creciendo aprendan de inteligencia digital desarrollando habilidades con las que puedan convertir riesgos en oportunidades.

Pero, por qué se abordan estos nuevos contextos y familias, en este siguiente apartado se realiza un recorrido histórico de la familia y sus cambios hasta el día de hoy, como consecuencia los niños están creciendo sin mucha compañía, sin orientación digital de parte de los adultos, convirtiéndolos en huérfanos digitales.

1.6 IMPACTO DEL MUNDO DIGITAL EN LA FAMILIA

La familia a lo largo del tiempo ha sufrido múltiples cambios, desde el concepto hasta cómo se conforma. La familia tradicional ha cambiado, hay gran número de modelos que alteran los parámetros con los que se entendía la vida familiar. La familia conyugal ha sido siempre reconocida socialmente, surge en lo biológico para arropar a la madre e hijo, en todas las culturas de una pareja heterosexual del adulto y con fines de procreación.

El concepto familia implica aspectos biológicos, sociales y jurídicos, varía de una cultura a otra y aún dentro de la misma se dan subculturas (Valdivia, 2008)

Bilbao (citado en Valdivia, 2008) catalogó más de 56 formas de ser familia, lo que evidencia la dificultad para recogerlas en una definición.

Según la Real Academia Española el concepto de familia se refiere al grupo de personas formado por una pareja (normalmente unida con lazos legales o religiosos), que conviven y tienen un proyecto de vida en común y sus hijos, cuando los tienen (2019)

Sin analizamos la definición en el contexto actual y en los anteriores, la familia está conformado por un hombre, una mujer y los hijos que procrean.

La mujer hasta el siglo XX estaba fuertemente asociada a la familia, se encargaba de la organización doméstica y en los ambientes rurales, también en labores del campo. La mujer aparece en actividades como cuidado y atención al esposo en una atmósfera de obediencia y sumisión y en relación a sus hijos, la protección, crianza y educación.

A partir de los años sesentas la sociedad sufre un cambio importante al inventarse las pastillas anticonceptivas, es entonces cuando las mujeres deciden embarazarse o no, existiendo desde entonces un control para la concepción de hijos, realizando un cambio significativo en el número de integrantes en la familia.

Según Tiba (2009) el cambio que ha sufrido la mujer en cuanto a su ideología, su rol en la sociedad, en la economía, el cuidado de los hijos entre otros ha cambiado su rol en la familia. En décadas pasadas la mujer o la madre estaba al cuidado de los hijos y se encargaba de los quehaceres del hogar, mientras que el hombre sólo era el que aportaba lo indispensable para la alimentación o gastos de la vivienda, era el único que salía a trabajar.

Los nuevos contextos al que se enfrentaba una mujer la obligaron a cambios continuos, la mujer ha sido subordinada por el machismo (Tiba 2009), como consecuencia se volvió feminista, se integra a la vida laboral y profesional luchando por la igualdad de condiciones con el hombre, en consecuencia, ha sido una versión femenina del machismo,

Posteriormente contraria a la lucha del feminismo, surgió con el cambio de ideología y el contexto una mujer frívola, con buena posición social, ociosa y fútil, este tipo de mujer estaba en contra del feminismo, pues no le importaba ser mantenida por un hombre.

La mujer femenina, es fruto de las conquistas del feminismo y del aprendizaje con las frívolas, estas mujeres hoy gozan de independencia económica y autonomía de comportamiento, no se subordina al machismo, es como “alfa-evolucionada” es profesional, pero se dedica también a la maternidad convirtiéndola en una mujer

polivalente; esta mujer contemporánea, dueña de sí misma, cultivada, competente, es independiente puede tener pareja o no según lo decida.

Cuando esta mujer decide ser madre muchas veces se siente culpable por no estar más presente en la vida de sus hijos por cuestiones laborales.

En la actualidad las familias están conformadas en su mayoría con una madre y un padre polivalente, dedican 8 o más horas a su trabajo y los hijos después de la escuela van a alguna actividad por la tarde para cubrir más tiempo en lo que sus padres terminan su jornada laboral. Según el Instituto Nacional de Estadísticas (citado por Bulnes 2014) “cada vez son más los niños y jóvenes que pertenecen a hogares donde ambos padres trabajan o viven con uno de los dos a raíz de una separación” (p. 78)

Los hijos de padre polivalentes viven con mayor ausencia paterna y materna en casa, obviamente los padres se aseguran de tener quién los cuide mientras ellos se encuentran ausentes; sin embargo, estos cuidadores (personal de servicios, abuelos, estancias, etc.) limita su supervisión a los confines de la casa y no pueden o no están autorizados para llevar y traer a los niños a los lugares de encuentro social por esta ola de inseguridad que puede acechar a sus hijos si están fuera de casa.

Ajustándose a estas demandas de tiempo, pero aun necesitando conectarse con amigos, los niños encuentran en las redes sociales los nuevos puntos de reunión, para ellos no es importante usar Facebook, WhatsApp, Twitter o Instagram, ellos buscan en estas redes un “lugar” donde compartir intereses, platicar, quejarse etc., queriendo satisfacer sus necesidades socio afectivas de pertenencia.

El concepto de “familia” como institución está en crisis. Ésta se ha diversificado y no es representativa de exclusividad de una unidad uniforme, sino como he comentado, el concepto de familia representa a una pluralidad de modelos, siendo cambiantes en el transcurso de las décadas, las familias del Siglo XIX no son las mismas que las familias del Siglo XX y éstas tampoco son iguales que las del siglo XXI, actualmente existen muchos y diversos tipos de familias y no se pueden categorizar ni clasificar, ya que cada “familia” es única e irrepetible, cada una con sus características y sus relaciones. Es, por tanto, importante mencionar el concepto de “recomposición familiar” debido a los constantes cambios de los nuevos modelos de sociedad.

Una vez entendido el progreso del concepto de familia, entendiendo sus cambios y adaptaciones a los nuevos modales de sociedad en el que vivimos, también hay que darse cuenta que dichos cambios se han visto influidos por los cambios tecnológicos y las consecuencias que esto ha supuesto en la “familia” y sobre todo en las relaciones familiares.

Como adultos tenemos la responsabilidad de empatizar y entender a las nuevas generaciones en el nuevo contexto en el que se están desarrollando porque crecerán en un mundo en donde la tecnología estará presente en muchas de sus vivencias y oportunidades, y por eso la perspectiva adulta es fundamental para guiarlos hacia el mejor manejo de la misma.

Frecuentemente las familias viven bajo un mismo techo, compartiendo realidades paralelas que nada más se tocan en breves lapsos: los niños están en su tablet o teléfono, jugando o viendo videos, y los padres y las madres están

ocupados en su computadora o celular. En esta sociedad de consumo se ha cambiado el tiempo de estar por tiempo para comprar, para consumir.

El niño de hoy es insaciable, voraz, está frecuentemente insatisfecho y está más solo que nunca. Como consecuencia pasa largas horas frente a un dispositivo. Según la revista Mundo Psique (2017) en un estudio realizado en España demuestra que la primera influencia educativa durante la infancia no es la familia, ni la escuela si no el dispositivo digital. Los niños se pasan horas frente al aparato, sin hacer una selección activa y consciente de lo que ven.

Ante estas problemáticas es importante entender que las funciones de los padres en estos nuevos contextos de la generación App, no es prohibir el uso de la tecnología sino enseñarles valores lo suficientemente firmes para que, durante y al final de su crecimiento, puedan sostener una conducta íntegra a fin de tener una vida tranquila y feliz.

Pero ¿cómo lograr que un adulto pueda guiar adecuadamente a su hijo en cuanto a las nuevas tecnologías que día con día han estado en cambios constantes? según Peña (Citado en García, 2016) menciona que:

Es probable que haya que acelerar nuestra “nacionalización” en el mundo digital: siempre nos quedará el acento de nuestra lengua materna, pero únicamente hablando el mismo idioma el entendimiento será posible y lo que es más importante, sólo así podremos ejercer algún tipo de mediación educativa eficaz que vaya más allá de la prohibición absoluta, la censura indiscriminada o el control exhaustivo, y que permita a nuestros hijos desarrollarse como personas libres y responsables (p. 27).

Para entender los cambios sociales que han producido los avances tecnológicos es fundamental el rol que juega el contexto familiar, desde ese núcleo se debe trabajar la cívica y la ética reforzando valores como la empatía, responsabilidad, respeto, entre otras, que de la misma manera en que se aplican en nuestra convivencia cara a cara puedan implementarlos en ambientes digitales.

En primera instancia, es un compromiso o desafío de padres y profesionales garantizar que las primeras experiencias con la tecnología sean las más adecuadas para el desarrollo y formación de los niños.

En segunda debemos buscar alternativas y soluciones a estos nuevos retos de la era digital y dejar de preguntar si la tecnología es buena o mala, sabemos que nada es bueno en exceso, sin embargo, con el balance adecuado y la guía correcta podemos lograr cambios positivos que nos permitan solucionar problemas de la sociedad.

Nuestros niños son el futuro de nuestro país y del mundo, por lo tanto, es necesario que aprendan desde temprana edad a utilizar estas nuevas tecnologías y ser competentes permitiéndoles participar de forma activa positiva y saludable en la red.

CAPÍTULO II. LA ERA DIGITAL

2.1 EVOLUCIÓN DE LA INTELIGENCIA

El origen del concepto inteligencia se pierden en la antigüedad. Platón y Aristóteles delinearon una distinción entre los aspectos cognoscitivos de la naturaleza humana (aquellos que se relacionan con el pensamiento, la solución de problemas, el razonamiento, entre otros) y los aspectos hórnicos de la conducta humana (aquellos relacionados con las emociones, lo sentimientos, la voluntad entre otros). Más tarde Cicerón acuñó el término de inteligencia y lo definía para referirse a las potencialidades cognoscitivas de una persona y las aptitudes intelectuales.

Una vez creado el término de inteligencia, los griegos la caracterizaron asociándola a la capacidad de solucionar problemas, de razonar, de adaptarse al ambiente, han sido altamente valoradas a lo largo de la historia. Desde los griegos hasta hoy se ha pensado que este conjunto de características que distingue positivamente a las personas inteligentes les brindan un lugar especial en la sociedad.

En castellano parte del sustantivo *Intelligentia-ae* que significa comprender, conocer o darse cuenta, por lo tanto, se considera inteligente al que comprende, conoce o se da cuenta de algo tras haber vuelto la mirada sobre sí mismo con el propósito de recoger su interior.

Diversos autores han tratado de definir la inteligencia utilizando diferentes teorías, teorías psicométricas, teorías biológicas, teorías del desarrollo y las más actuales la teoría de las inteligencias múltiples.

Según Villamizar (2013) la inteligencia fue estudiada desde diferentes teorías, en la teoría psicométrica encontramos a Alfred Binet 1983 (citado en Villamizar y Donoso 2013) quien aseguraba que la inteligencia era un proceso psicológico medible, con esta idea inventó la primera prueba de inteligencia permitiendo identificar la edad mental.

Posteriormente Sternberg (1911) a partir de la edad mental, construyó la fórmula del Cociente Intelectual (CI).

En 1939 David Wechsler publicó la escala de inteligencia para adultos (wais) y en 1949 publicó la escala para niños (wisc). Posterior a Wechsler, Sperman (1981) estudió la inteligencia aplicando el método factorial, Thurstone (1990) propuso realizar a cada persona un “perfil” aptitudinal dividiendo la inteligencia en 7 habilidades.

En esta teoría psicométrica también dieron aportaciones Guilford, Catell y Carroll quienes confirmaban que la inteligencia podía medirse mediante pruebas. En las teorías biológicas autores como Geary, Eysenck y Galton estaban convencidos que la inteligencia era producto de una carga genética, para este último autor (1988) la inteligencia es un proceso mental superior cuantificable variable de una persona a otra y transferible por la herencia

Hoy se conoce que la inteligencia (o inteligencias) existe en todas las personas en mayor o menor grado, y también en los animales.

Dentro de las teorías del desarrollo los autores más representativos fueron Jean Piaget y Lev Vygotsky, el primer teórico (1979) mencionaba que la inteligencia es gradual, desde el nacimiento hasta la adultez y en ella interviene la interacción del medio y la genética. El segundo teórico (1979) planteaba que el desarrollo cognitivo

es producto del aprendizaje logrado a través de la mediación, en ella interviene la maduración biológica y la historia cultural.

Por último, en la teoría de las inteligencias múltiples, los autores más representativos son Howard Gardner (1993) y Elanie Beauport (1990)

Para Gardner (citado en Ardilla, 2010)

La inteligencia es un potencial bio-psicológico para procesar información que se puede activar en un marco cultural para resolver problemas o crear productos que tienen valor para una cultura, este autor propuso en un primer momento siete tipos de inteligencias: 1) Inteligencia lógico-matemática; permite resolver problemas de lógica y matemática. 2) Inteligencia lingüística; capacidad de usar las palabras y los conceptos verbales de manera apropiada. 3) Inteligencia musical; talento para reconocer y ejecutar melodías y armonías musicales. 4) Inteligencia espacial; capacidad de distinguir el espacio, las formas, figuras y sus relaciones en tres dimensiones. 5) Inteligencia intrapersonal; capacidad de entendernos a nosotros mismos, nuestras motivaciones y nuestras emociones. 6) Inteligencia interpersonal o social: capacidad de entender a los demás con empatía. 7) Inteligencia corporal-kinestésica; capacidad de controlar y coordinar los movimientos del cuerpo y expresar sentimientos por medio de esos movimientos. (p. 3)

Luego agregó dos más, la inteligencia naturalista y la inteligencia existencial, y aun posteriormente a su teoría planteó la existencia de otras dos inteligencias más: la inteligencia sexual y la inteligencia digital asociando esta última con la habilidad para manejar las nuevas tecnologías. (Egg citado en Villamizar y Donoso, 2013),

Para entender este último concepto de inteligencia digital es importante diferenciar de la inteligencia artificial y conocer las características de ambos y su relación.

2.2 INTELIGENCIA ARTIFICIAL

De acuerdo a la psicología cognitiva se ha adoptado la metáfora del ordenador para pensar sobre la mente. Sabemos que la mente procesa la información, la codifica, la almacena y la recupera como un ordenador, haciendo la comparación podemos decir que nuestro cerebro es el hardware y el software son los programas que nos permiten hablar, ver o pensar. La Inteligencia Artificial adopta la imagen especular de manera literal: Un ordenador es una mente. Los circuitos son distintos a los del cerebro y los programas con frecuencia también, aunque produzcan resultados semejantes a la conducta humana; pero cuando estos se ejecutan, la máquina piensa, igual que la mente cuando procesa la información. Actualmente la Inteligencia Artificial (IA) es un área multidisciplinaria donde se realizan sistemas que tratan de hacer tareas y resolver problemas como lo hace un humano, así mismo se trata de simular de manera artificial las formas del pensamiento y como trabaja el cerebro para tomar decisiones.

La IA es una de las ramas de las ciencias de la computación que más interés ha despertado en la actualidad, debido a su enorme campo de aplicación. Julio Ponce y Aura Torrez (2014) mencionan que el origen inmediato del concepto y de los criterios de desarrollo de la “IA” se remonta a la intuición del genio matemático inglés Alan Turing y el apelativo “Inteligencia Artificial” se debe a McCarthy quien organizó una conferencia en el Dartmouth College (Estados Unidos) para discutir la posibilidad de construir máquinas “inteligentes”. Desde ese tiempo la búsqueda de

mecanismos que nos ayuden a comprender la inteligencia y realizar modelos y simulaciones de estos, es algo que ha motivado a muchos científicos a elegir esta área de investigación sin embargo desde su origen, la IA tuvo que lidiar con el conflicto de que no existía una definición clara y única de inteligencia; así es que no es de sorprender que aún en la actualidad, no exista una definición única de ella.

Según la Real Academia Española, la Inteligencia Artificial (IA) es la rama de las ciencias computacionales que se encarga del diseño y construcción de sistemas capaces de realizar tareas asociadas con la inteligencia humana (2019) gracias a este nuevo avance tecnológico se han creado diversos aparatos con este tipo de sistema llamado inteligencia artificial.

según la Oficina de Información Científica y Tecnológica para el Congreso de la Unión (INCyTU 2018) El modelo matemático de la máquina de Turing, desarrollado por el británico Alan inspiró la creación de los primeros prototipos de computadoras del siglo XX y lo convirtió en pionero y fundador de la rama de la IA.

En los últimos años, las tecnologías basadas en la inteligencia artificial han comenzado a cambiar nuestra vida cotidiana a medida que se desarrollan a un ritmo acelerado, no solo en entornos profesionales de trabajo, sino también en el hogar y en las escuelas.

Para la INCyTU (2018) un subcampo de la IA que ha ganado auge en años recientes es el aprendizaje computacional (machine learning), donde un sistema aprende a ejecutar tareas, a partir de ejemplos o mediante prueba y error. Los modelos llamados redes neuronales están inspirados en una forma simplificada del funcionamiento de las neuronas. En la actualidad, las redes neuronales profundas (con gran número de células bajo un orden jerárquico), han sido muy exitosas en

tareas de alta complejidad, como la identificación de objetos en imágenes y el reconocimiento del habla humana.

Hello Barbie y Green Dino, son solo dos ejemplos de juguetes que hacen uso de la IA y que han llegado a los hogares de algunos niños, hay muchos más en preparación en todo el mundo: entre ellos, osos de peluche conectados a Internet con micrófonos integrados, cámaras, sensores y otras tecnologías basadas en la red.

Estos juguetes con IA pueden ser divertidos para que jueguen los niños y pueden fomentar el desarrollo del lenguaje y el aprendizaje socioemocional, pero también plantean serios problemas de privacidad y seguridad, particularmente cuando están conectados a internet.

La compleja interacción entre los conjuntos de datos y los algoritmos que alimentan estos sistemas de IA de redes neuronales (caja negra) invita a realizar preguntas apremiantes sobre el sesgo y la discriminación, así como las preocupaciones relacionadas con la transparencia y la responsabilidad.

Además, y quizás lo más fundamental, sin garantías adecuadas, protecciones legales y políticas sólidas.

Las tecnologías basadas en IA pueden exacerbar las desigualdades existentes entre niños y jóvenes, creando una brecha digital aún más profunda y probablemente más decisiva que configurará los resultados de aprendizaje y las oportunidades futuras para que los jóvenes se desarrollen y salgan adelante.

Lo que está en juego es mucho, en términos de beneficios y riesgos potenciales, y es la responsabilidad compartida de las compañías de IA, así como de los cuidadores, educadores y encargados de formular políticas, asegurar que las

aplicaciones basadas en la IA que utilizan los niños se diseñen y desplieguen de tal manera que fomenten el potencial positivo y eviten los peligros.

Como podemos percatarnos la IA tiene profundas consecuencias sociales, económicas, educativas y legales, sin embargo, lo más preocupante en este análisis son los dilemas éticos y legales donde se debaten las asignaciones de responsabilidades y obligaciones en situaciones donde intervienen sistemas inteligentes.

Por ejemplo, el de Tay, un bot para Twitter desarrollado por Microsoft (un bot es un programa que ejecuta tareas en internet), capaz de interaccionar automáticamente con usuarios y aprender de ellos. En pocas horas, Tay aprendió expresiones racistas, xenofóbicas, misóginas y fascistas y tuvo que ser bloqueado de la red social.

La ciencia llamada inteligencia artificial se ha dado por objetivo el estudio y el análisis del comportamiento humano. De esta manera, las aplicaciones de la IA se sitúan principalmente en la simulación de actividades intelectuales del hombre. Es decir, imitar por medio de máquinas, normalmente electrónicas, tantas actividades mentales como sea posible, y quizás llegar a mejorar las capacidades humanas en estos aspectos, pero ¿qué peligros puede generarse al tratar de imitar a la mente humana? ¿Cómo podemos utilizar la inteligencia artificial sin poner en riesgo nuestra integridad? ¿Por qué es importante la inteligencia digital ante este nuevo avance tecnológico?

2.3 INTELIGENCIA DIGITAL

Para entender a estas nuevas generaciones es importante que padres e hijos tengan claro conceptos como civismo y ciudadanía digital, huella digital, ciber seguridad, privacidad digital, así como tener presente que el mal uso y la desorientación provoca problemas reales en el mundo digital como el ciber-bullying, sexting, sextorción, nomofobia entre otros.

Para ello es importante definir y dejar en claro el concepto de inteligencia digital.

El DQ Institute (2019) define la inteligencia digital como “el conjunto integral de competencias técnicas, cognitivas, meta cognitivas y socioemocionales que se basan en valores morales universales y aprovechan las oportunidades de la vida digital” (párr. 2).

Valenzuela (2016) considera que la inteligencia digital “es la suma de las habilidades socioemocionales, cognitivas esencial para vivir en el mundo digital” (p. 15)

Considerando la definición de los autores mencionados, la inteligencia digital es la suma de las habilidades sociales, emocionales y cognitivas que nos permitirá desarrollarnos de manera integral resaltando nuestros valores morales para enfrentar los retos en estos nuevos contextos formando una generación más consciente y responsable en la vida online y offline.

Si desarrollamos en los niños habilidades y competencias que la inteligencia digital propone, los niños obtendrán los conocimientos y herramientas necesarias, así como la habilidad de adaptar las emociones y ajustar el comportamiento para

lidar con los retos y requerimiento de la era digital, así como la responsabilidad al utilizar dispositivos digitales.

Valenzuela (2016) propone ocho áreas de desarrollo y aprendizaje para desarrollar la inteligencia digital, que las nuevas generaciones tienen el derecho a desarrollar en esta nueva forma de socializar “Identidad Digital, Uso Digital, Seguridad Digital, Seguridad Informática Digital, Inteligencia Emocional Digital, Comunicación Digital, Alfabetismo Digital y Derechos Digitales” (p. 15). Por otra parte, define tres niveles de dominio de estas habilidades:

A) Ciudadanía Digital; donde se pretende desarrollar la capacidad de usar tecnología digital y medios de manera segura, responsable y efectiva. B) Creatividad Digital: que fomenta la capacidad de convertirse en parte del ecosistema digital creando nuevos contenidos y convirtiendo ideas en realidad mediante el uso de herramientas digitales. C) Emprendimiento Digital: donde se invita a utilizar medios digitales y tecnologías para resolver desafíos globales o para crear nuevas oportunidades. (p. 17)

En el DQ Institute (2019)

un programa educativo para niños de entre 8 y 12 años propone desarrollar, a partir de la investigación académica sobre ciber-seguridad y seguridad cibernética infantil, ocho competencias básicas de ciudadanía digital que los niños necesitan desarrollar en esta nueva era digital: Identidad del ciudadano digital, control de la privacidad, pensamiento crítico, huella digital, seguridad cibernética, empatía digital, detección y manejo del ciber-bullying y administrar el tiempo en pantalla. (párr. 1)

Desarrollar estas competencias en las nuevas generaciones es importante para que los niños naveguen en internet de manera segura aprovechando sus conocimientos para su formación personal, social y académica, así como aprender a convertir los riesgos en oportunidades.

El desarrollo de la inteligencia digital trasciende el manejo de un dispositivo móvil, lo esencial es dotar a los niños de las competencias necesarias para enfrentarse a la vida digital.

Cuando nos referimos a la identidad del ciudadano digital, hablamos de la información que compartimos y todo lo relacionado que existe de nosotros en internet, las fotos, videos e información que subimos y en la que nos etiquetan en las redes sociales, éstas a su vez van formando nuestra huella digital.

La Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (INTECO, 2012). dice que la identidad digital es social, subjetiva, valiosa, referencial, compuesta, dinámica y cambiante según el contexto. Teniendo en cuenta todos estos aspectos, se puede afirmar que la identidad digital está totalmente ligada a la reputación online de cada persona y, como consecuencia, puede influir considerablemente en nuestra vida cotidiana o en nuestra vida futura, de ahí la importancia para construir y manejar una identidad saludable y congruente desde el primer acceso a la web.

Cuando hablamos de administrar el tiempo frente a la pantalla, para las nuevas generaciones pasar el día frente a un dispositivo se ha vuelto algo cotidiano, incluso para los niños, pero limitar el tiempo que pasan con dispositivos electrónicos es una medida de salud importante, según la Academia Americana de Pediatría (2014)

Si los niños pasan un tiempo excesivo frente a las pantallas puede aumentar el riesgo de problemas de comportamiento y atención, pierde el interés por otro tipo de aprendizaje, su descanso no será el óptimo por tanto estímulo, lo vuelve más sedentario y cuando no tiene un dispositivo es más hiperactivo (párr. 3)

A tenor del último informe anual sobre el equipamiento y uso de las TIC en los hogares realizado por el Instituto Nacional de Estadística (2015), en los últimos cinco años ha aumentado el número de hogares que disponen de algún tipo de ordenador y conexión a internet, llegando al 78.7% en el año 2015. En cuanto a la población que habitualmente usa internet, gracias a las conexiones móviles, el porcentaje también ha aumentado notablemente, llegando al 74.7%.

La población de hoy día es considerada nativa digital, en vez de utilizar internet, vive en internet (INTECO, 2012). La afirmación “si no estás en la red, no existes” está muy extendida entre este sector de la sociedad, pero ¿tiene interiorizado al mismo nivel la responsabilidad que conlleva estar en la red?

En la habilidad para el control de la privacidad nos referimos a la discreción que tenemos a la hora de publicar o compartir información personal para proteger la privacidad

El Pensamiento crítico en estos nuevos contextos es indispensable, Según el Dr. Yuhyun Park (2019) en un panel de discusión en la cumbre de WEF asegura que están teniendo un impacto sin precedentes en la psicología pública especialmente la de los niños, toda aquella difusión selectiva de información errónea, noticias falsas y difamación en línea afectando la percepción y la visión del

mundo, provocando que los niños no puedan distinguir efectivamente las noticias de los anuncios políticos.

Mencionó también que para erradicar esa problemática tenemos que intervenir rápidamente en la educación para garantizar que las nuevas generaciones estén equipadas con el discernimiento adecuado y las habilidades de pensamiento crítico basado en valores (DQ Institute, 2019)

Por lo tanto, de acuerdo con el Dr. Park (2019), es importante que desarrollemos en los niños la habilidad de discernir entre información falsa y verdadera, contenido dañino o saludable e identificar la credibilidad de sus contactos.

Tres cosas debemos saber de internet: Nada es gratis, Nada es anónimo y todo se comparte. En tres grandes empresas como Google, Apple y Microsoft desarrollaron diversas aplicaciones para navegar en los dispositivos digitales y así los internautas buscan información, descargan y comparten contenido tanto en plataformas como en redes sociales, pero cada vez que navegamos en internet dejamos una huella digital.

Al hablar de huella digital nos referimos al rastro que dejamos al navegar por las aplicaciones y páginas en internet, las fotos y comentarios en las redes sociales, llamadas en Skype, el uso de las aplicaciones, el registro de correos electrónicos, sitios web y compras en línea donde permitimos dejar en nuestro sistema cookies que pueden seguir nuestro recorrido de un sitio a otro.

Las huellas digitales revelan mucho sobre nosotros, forman una lista detallada de nuestros gustos y hábitos y esa información tiene valor comercial.

Cuando navegamos por un sitio web que tenga botones de “me gusta” “tweet” o “más uno” son rastreadas aun si no damos clic al botón, cada sitio que visitamos le proporciona más información que pueden almacenar y comercializar.

Por eso es necesario enseñar a los niños cómo cuidar su huella digital y alentarlos a crear una huella digital positiva volviéndola una ventaja para ellos.

Las huellas digitales pueden mostrar identidad, habilidades e intereses, un proyecto denominado “Best Footprint Forward” invita a enseñar a los niños desde primaria a comenzar a crear una huella digital activa positiva, donde muestren en la web proyectos escolares, premios, escritos, obras de artes digitales entre otras cuidando su reputación.

Al intentar describir coloquialmente la empatía suele recurrirse a frases como “ponerse en el lugar del otro” “ponerse en los zapatos de los demás”, buscando una metáfora para la idea de comprender o sentir lo que el otro siente en determinada situación. Cuando hablamos de empatía digital nos referimos a la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar y de esta manera responder correctamente a sus reacciones emocionales desde el ámbito online.

Por otra parte, las personas entienden cómo sus interacciones en línea pueden afectar los sentimientos de los demás y reconocen cómo otros pueden verse influenciados por sus interacciones en línea.

Para detectar y manejar el *ciber bullying* es importante conocer el significado, se refiere al *ciber* acoso o a la intimidación que se hace en ambientes digitales.

El Centro de Investigación de Intimidación Cibernética (2018) define el acoso cibernético como “un daño deliberado y reiterado infligido mediante el uso de computadoras, teléfonos celulares y otros dispositivos electrónicos” (p. 82)

Mientras que, en las generaciones anteriores, los niños que sufrían intimidación podían escapar de ese abuso o acoso yendo a casa o buscando estar solos, ese refugio seguro no existe para los niños en un mundo digital.

El ciber acoso alcanza niveles muy graves de violencia psicológica, emocional y social por ello la importancia de desarrollar en los niños habilidades que le permitan detectar y manejar con inteligencia el ciber bullying y evitar el riesgo que genera.

La siguiente competencia hace referencia a la seguridad cibernética, prohibir o desconectar a los niños del mundo digital debido al temor a los riesgos cibernéticos no es una opción, es importante que los padres participen en estos nuevos contextos, así como que tengan conocimiento de las leyes de protección de la privacidad infantil en internet (COPPA) ayuda a proteger a los niños menores de 13 años cuando están conectados a Internet.

COPPA (2018) exige que los sitios web expliquen sus políticas de privacidad y contar con el consentimiento de los padres antes de registrar o usar la información personal del niño, como su nombre, su dirección, su número de teléfono o su número de la seguridad social. La ley también prohíbe que un sitio pida a los niños más información personal de la necesaria para jugar a juegos o entrar en un partido (Párr. 5)

Esta ley está diseñada para impedir que nadie obtenga información personal sobre el niño sin que su padre o madre lo sepa y esté de acuerdo desde el principio,

sin embargo, es importante que el padre se involucre en las actividades en línea de su hijo, que le enseñe a actuar con seguridad y responsabilidad en línea, así como estar pendiente de cómo usa la Internet.

Un estudio realizado por el DQ *Institute* en 2017 reveló que el 56% de los niños participantes en 29 países están involucrados en al menos uno de los riesgos cibernéticos, aseguró que existe una pandemia de riesgos en la web.

Los riesgos más comunes con los que el sector infantil puede encontrarse a la hora de utilizar internet son los siguientes: ciber-bullying (acoso), Sexting (amenazas contra la privacidad), grooming (acoso sexual), visualización de contenidos inadecuados (drogas, armas, desórdenes alimenticios, suicidios, racismo, etc.) y adicción. Gran parte de estos riesgos están estrechamente relacionados con la privacidad y la identidad digital.

Estos riesgos afectan gravemente a los niños en todo el mundo y tener conocimientos de sus derechos permitirá identificar con facilidad cuando se manifieste uno de ellos.

2.4 CIVISMO DIGITAL

Cuando hablamos de educar a los niños en cómo tener un comportamiento seguro en la Web, enseñarles civismo digital debería de ir más lejos que hablar de privacidad y seguridad, es algo más profundo que un simple cómo comportarse apropiadamente en Internet (Novoa, 2016)

La palabra civismo involucra derechos fundamentales como el derecho a la privacidad o a la libertad de expresión, que deben ser respetados por los miembros de la sociedad, en ellos se asienta la responsabilidad de mantener, proteger y

mejorar la comunidad a la que pertenecen. Según Novoa (2016, párr. 7) “El civismo digital es el conjunto de habilidades y normas mínimas de comportamiento, que nos permite convivir en colectividad digital y aprovechar el poder de las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) de forma responsable y segura”.

El civismo digital es una necesidad en el mundo, es una herramienta que nos ayuda como sociedad a tomar las mejores decisiones, en sí es una nueva estrategia para hacer frente a los cambios del paradigma educativo de las nuevas generaciones, a través de ella, se enseña a convivir de manera segura y productiva a los alumnos, aunque también a los jóvenes y adultos no sólo en la interacción con otros, sino también en la práctica como ciudadanos digitales.

Bulnes (2016) menciona que el peligro de esta nueva era está en “satanizar” las nuevas maneras en que los jóvenes buscan conectarse con sus amigos, sin embargo, advierte los riesgos como el ciber-bullying y otras situaciones que pueden poner en riesgo a los niños como la pedofilia y pornografía infantil.

Cada vez se reconoce más la necesidad de que los niños estén mejor preparados para una vida en la que las tecnologías digitales tienen gran importancia.

En generaciones pasadas una persona analfabeta era aquella que no sabía leer ni escribir, en la actualidad se conoce como analfabeto aquella persona que aparte de no saber leer y escribir, no sabe usar la tecnología.

Pero, ¿qué significa estar “alfabetizado” en la era digital?, en términos más generales, ¿qué capacidades y atributos necesitan los niños para evitar los riesgos en línea y aprovechar al máximo las oportunidades? Estas preguntas han producido gran cantidad de respuestas de padres y madres, maestros, encargados de formular

políticas y académicos, la mayoría se pueden agrupar en dos conceptos amplios: “alfabetización digital (y de medios)” y “ciudadanía digital”.

Las definiciones de ambos conceptos varían, entonces, ¿cómo se podrían definir más claramente estos conceptos?

Los trabajos de Global Kids Online, la UNESCO y otras instituciones y especialistas hacen firme hincapié en cuatro tipos de capacidades de la alfabetización digital, indispensables para que los niños puedan: 1) Acceder y operar en los entornos digitales de forma segura y efectiva; 2) Evaluar con espíritu crítico la información; 3) Comunicarse sin riesgos, responsablemente y eficazmente por medio de la tecnología digital; y 4) Crear un contenido digital.

Para que el niño pueda adentrarse en el mundo digital, es conveniente que desarrolle nuevas habilidades que le permitan emplear de forma constructiva diferentes dispositivos y programas para efectuar tareas como trabajar de forma colaborativa.

El valor de la alfabetización digital se reconoce ampliamente. Durante el Día de debate general de 2014 sobre los medios digitales y los derechos del niño, el Comité de los Derechos del Niño de las Naciones Unidas encargó a los Estados Miembros que incluyeran la alfabetización digital en sus planes de estudio.

El desarrollo de los niños en materia de alfabetización digital y de los medios de comunicación desde una edad temprana también se considera como un requisito crucial para una sociedad democrática efectiva en el siglo XXI.

Las investigaciones más recientes respaldan que la Ciudadanía Digital es una definición más restringida por varias razones, entre ellas mejorar el enfoque de

la enseñanza sobre el tema y garantizar que los objetivos de aprendizaje estén bien definidos.

Para la Alianza por la Seguridad en Internet (ASI, 2018, párr. 5) dos principios se presentan como el núcleo de la ciudadanía digital, a saber:

1) Un comportamiento respetuoso y tolerante hacia los demás; y 2) Participación cívica en línea.

Para el DQ *Institute* (2019) “el primer paso para la inteligencia digital es la Ciudadanía digital pues lo define como un conjunto de capacidades para utilizar los medios digitales y las tecnologías de manera ética, segura y responsable” (Párr.7).

Cuando desarrollamos en los niños la ciudadanía digital y ellos comprenden su importancia les permite disciplinar su uso de los medios digitales y la tecnología, aprenden a comprender la naturaleza básica de la comunicación en línea desarrollan un pensamiento crítico sobre la información en línea, contenido y contactos, se protegen proactivamente de los riesgos cibernéticos, cultivan relaciones socioemocionales saludables desarrollando una fuerte identidad.

El objetivo general de enseñar alfabetización digital y ciudadanía digital es equipar a los niños con un conjunto completo de aptitudes y conocimientos que les permita evitar los riesgos en la web, aprovechar al máximo las oportunidades en línea y ejercer sus plenos derechos en el mundo digital.

2.5 RIESGOS REALES EN EL MUNDO DIGITAL

Navegar en internet es fácil para estas nuevas generaciones, desde su nacimiento han estado rodeados de dispositivos digitales que les permite el acceso a internet en el momento que se decida, sin embargo, esta accesibilidad puede ser un peligro si no se cuenta con acompañamiento al navegar.

Investigadores de la UNICEF (2019) suelen clasificar la gran variedad de riesgos que aparecen en línea en tres categorías: riesgos de contenido, contacto y conducta.

Los riesgos de contenido se refieren a cuando se está expuesto a un contenido no deseado e inapropiado, puede incluir imágenes sexuales, pornográficas y violentas; algunas formas de publicidad; material racista, discriminatorio o de odio y sitios web que defienden conductas poco saludables o peligrosas, como autolesiones, suicidio y anorexia.

Los riesgos de contacto son aquellos donde se participa en una comunicación arriesgada, como por ejemplo con un adulto que busca contacto inapropiado o se dirige a un niño para fines sexuales, o con personas que intentan radicalizar a un niño o persuadirlo para que participe en conductas poco saludables o peligrosas.

Los riesgos de conducta contribuyen a que se produzca un contenido o contacto riesgoso. Esto puede incluir que los niños escriban o elaboren materiales odiosos sobre otros niños, inciten al racismo o publiquen o distribuyan imágenes sexuales, incluido el material que ellos mismos produjeron.

Por otra parte la Alianza por la Seguridad en Internet (ASI 2018) define conceptos como Sexting, Sextorción y ciber bullying, entre otras situaciones que pongan en riesgo la integridad de la persona si se hace mal uso de los dispositivos

digitales, las redes sociales e internet. Es necesario que los padres y niños conozcan el alcance que pueden llegar a tener este tipo de prácticas.

2.5.1 SELFIES (AUTO-FOTOS)

Entendemos como “selfies” a los autorretratos con un dispositivo digital que se han estado popularizando convirtiéndose en un fenómeno de moda, pues están estrechamente relacionados con las redes sociales.

Pareciera que autorretratarse no es peligroso, sin embargo, se está convirtiendo en un peligro que no sólo afecta nuestra autoestima si no que pone en riesgo la vida de estas nuevas generaciones.

La urgencia de una foto fugaz aumenta nuestra concentración, por lo que estamos consciente o inconscientemente controlando cómo nos vemos y si la foto capta el encuadre que queremos, por toda esta actividad que hace nuestro cerebro al tomarnos una selfie no podemos ver lo que nos rodea, nuestra atención esta hiper centrada en la foto.

Los seres humanos tenemos atención selectiva y ante esta acción nos volvemos vulnerables a los peligros de una situación que aparentemente creemos controlada.

La moda de autorretratarse en lugares peligrosos ha hecho que el número de personas muertas aumente cada año mientras hacen este tipo de retratos.

Según una investigación del Journal of Family Medicine and Primary Care (2018), reveló que desde 2011, año en que empezó la fiebre por las 'selfies' han muerto 259 personas, siendo el 2016 el año con más fallecimientos por conseguir 'la selfie perfecta', al acumular 98 muertes, estos incidentes están en aumento. Mientras que en 2011 se registraron solo tres casos, esta cifra subió a 98 en 2016 y a 93 en 2017,

en el estudio realizado en 2018, también destacan que la mayoría de fallecidos son hombres, representando un 72.5% del total, mientras que las mujeres fallecidas por *selfies* equivalen al 27.7%.

Por ello, se están subestimando la magnitud del problema. Es importante evaluar las pruebas, causas y razones de las muertes por selfie para hacer las intervenciones adecuadas.

Por otra parte, cuando hacemos una foto de nosotros mismos estamos revelando muchos detalles de nuestra vida privada poniéndonos en situación de riesgo.

Al compartir una *selfie* podemos compartir con ella información de donde vivimos, con quién estamos, dónde estudiamos, los lugares que frecuentamos dejando que esta información circule libremente, convirtiéndose en problema que puede ponernos en otras situaciones de riesgo más graves.

La parte emocional también puede verse afectada cuando una “*selfie*” subida a cualquiera de sus redes sociales no tiene los “*likes*” esperados o a partir de ellas las personas hacen comentarios negativos o de burlas.

En el mundo de las redes sociales se exige una perfección que no existe, la mayoría de los que suben una selfie a cualquiera de sus redes, usan una serie de aplicaciones o filtros para modificar su autorretrato y lograr que su imagen sea del gusto del resto de personas o para destacar y de esa manera lograr más “me gustas” liberando dopamina en el cerebro de la persona, creando una mayor sensación de felicidad cada vez que ve reacciones positivas en su imagen. De tal manera considero que se ha llegado a un narcicismo que mata, que pone en riesgo la vida de la persona solo para conseguir la aceptación y darle el control de su autoestima a un grupo de personas que en su mayoría no conocen.

2.5.2 SEXTING (ENVÍOS DE TEXTOS Y FOTOGRAFÍAS SEXUALES EXPLÍCITOS)

Cuando hablamos de Sexting nos referimos a la actividad de enviar fotos, videos o mensajes de contenido sexual y erótico personal a través de dispositivos tecnológicos, ya sea utilizando aplicaciones de mensajería instantánea, redes sociales, correo electrónico u otra herramienta de comunicación.

SCOLARTIC (2017), una comunidad educativa, define al Sexting como:

Uno de los problemas más invisibles de la actualidad, la falta de información acerca de este fenómeno y la desconfianza creada en las redes sociales, que no son del todo seguras, son el principal detonante de ello”. Menciona que “los más jóvenes son los más vulnerables y sus fotos podrían verlas cualquier persona sin su permiso y sin ser conscientes” (Párr. 2)

ASI (2018) menciona que la palabra Sexting proviene de la contracción de las palabras inglesas “sex” y “texting” es en su modalidad original, “el envío de textos o imágenes eróticas a través de mensajes de texto vía celular”. (Párr. 4)

Pese a tratarse del término en inglés, es una práctica más común de lo que pensamos y más riesgosa de lo que creemos.

Es importante tener presente que una vez que la persona se toma una fotografía íntima, se videografa y lo envía a otra persona, se pierde el control, la problemática se presenta cuando por diversas razones el contenido es obtenido por terceros o por quienes no fueron autorizados para ver y poseer.

Un celular extraviado o en manos no autorizadas; una pareja resentida, celosa o violenta; una red social “hackeada”, son algunas de las causas por las que el

Sexting, el acto de intimidad y confianza se convierte en un problema grave y desagradable y en su defecto, hasta en un delito.

El Frente Nacional para la Sororidad (2018) dio a conocer que alrededor de 800 mujeres chiapanecas podrían aparecer en videos sexuales en más de 100 páginas pornográficas, de hecho, se han encontrado 200 materiales audiovisuales en la web.

Los videos que fueron difundidos en estas páginas pertenecen a mujeres de los municipios de Tuxtla Gutiérrez, Tapachula y Comitán, quienes no dieron el consentimiento para que se hiciera público

Ante esta problemática **el Congreso del Estado de Chiapas reformó el artículo 343 del código penal del estado y aprobó** la iniciativa promovida por la diputada Jiménez Aida con la que se adicionó al **Código Penal Estatal el delito contra la privacidad sexual o íntima corporal al título duodécimo, delitos contra la moral y las personas del código penal para el estado de Chiapas**, donde se menciona que **habrá prisión de cuatro a seis años, si la persona activa o quien difunda dicho contenido, tiene o tuvo una relación sentimental afectiva o de confianza con la víctima**. Si la publicación y difusión se realizan con fines comerciales o de lucro, las penas aumentarían, además **en el caso de menores de edad, se prevé una sanción aún mayor**.

El delito sólo se persigue si existe una denuncia de la parte afectada o bien de un representante legal, sin embargo, si la persona sufre discapacidad que vicie su consentimiento el delito se perseguirá de oficio.

2.5.3 SEXTORCIÓN O GROOMING

Del Grooming o también conocido como sextorsión son formas delictivas de acoso que implican a un adulto que se pone en contacto con un niño, niña o adolescente con el fin de ganarse poco a poco su confianza para luego involucrarle en una actividad sexual. De acuerdo con el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), se llama Grooming a “la acción deliberada de un adulto de acosar sexualmente a un niño o niña mediante el uso de Internet. Siempre es un adulto quien ejerce este acto.” (2018)

Para ASI (2018) el Grooming es una forma de chantaje sexual en la cual los cibercriminales cuentan con contenido privado de los usuarios (normalmente fotos o videos) y amenazan con hacerlo público en Internet, a menos que las víctimas paguen con algún favor, en ocasiones de índole sexual.

Para Rodríguez (2019) el Grooming tiene tres objetivos: “concertar un encuentro real con el menor para concretar un abuso; el acoso virtual mediante relatos eróticos y obtener material multimedia para la distribución de imágenes pornográficas: fotografías o videos a través de la cámara web en situación de desnudez”. (párr. 5)

Este delito se lleva a cabo en todos los medios digitales, pero en su mayoría ocurre a través de las redes sociales, en Facebook ocurre el 60 % de los casos y un 40 % a través de Twitter, sin embargo, no sólo se da en estas redes sociales, si no en muchas otras más.

De acuerdo a un estudio realizado por la consultora ESET Latinoamérica (2019) los más afectados son los niños y las niñas de entre diez y quince años, en ese rango

se encuentra el 70 % de los incidentes de Grooming, el 30 % restante, está en los menores de entre siete y diez años.

Ante esta situación es necesario hablar con los niños de este peligro latente, darles las herramientas necesarias para detectar cuando corren peligro y qué hacer en caso de que el u otra persona esté en esta situación.

Cabe señalar, que en el estado de Chiapas, igual que el Sexting, ya se tipifica como delito el ciberacoso sexual infantil también conocido como “Grooming”.

Según estudio realizado para la Organización Mexicana Especializada en Estudios de Fenómenos Sociales en Internet, cosmo ciudadano en México (2018) seis de cada 10 adolescentes son contactados en redes sociales por perfiles falsos de adultos.

La organización calcula que existen 12 millones de internautas menores de edad, de esta cifra más de la mitad tiene contacto con perfiles falsos de adultos, a este fenómeno también se le conoce como Grooming.

Por otra parte, la agrupación Save the Children (2019) estima que un groomer o Ciber-acosador, puede tardar 12 minutos en que su víctima se quite la ropa y, a través del chantaje presionar para tener encuentros físicos que pueden desembocar en otros delitos.

En tanto, Unicef (2019) alertó que el ciberacoso en cualquiera de sus modalidades, representa un riesgo para sus víctimas que incluyen enfermedades, estigma, discriminación, dificultades en la escuela, problemas emocionales y, en caso extremo, el suicidio.

Por su parte **la LXVII legislatura del H. Congreso del Estado de Chiapas aprobó** por unanimidad la iniciativa de decreto, por la que se adiciona un capítulo II

Bis, denominado **“Acoso sexual a menores de 18 años, a través de Medios Electrónicos”** al título séptimo denominado **Delitos contra la libertad sexual y el normal desarrollo psicosexual**, el código penal para el Estado de Chiapas, donde en el artículo 259 establece que **“comete el delito de ciberacoso sexual quien, con fines lascivos y utilizando la coacción, intimidación, inducción seducción o engaño, entable comunicación a través de cualquier tecnología de la información y comunicación, con una persona menor de 18 años o persona que no tiene capacidad para comprender el significado del hecho aún con su consentimiento”**. La sanción para esta conducta será de dos a seis años prisión y de 400 a 600 días de multa.

Siguiendo en el mismo tenor **el artículo 259 Ter señala que:**

“comete el delito de acoso sexual, al que asedie a una persona, solicitándole favores sexuales para sí o para un tercero o realice una conducta de naturaleza sexual indeseable para quien la recibe. Las penas serán de uno a tres años de prisión y de 200 a 400 días de multa, incrementándose hasta en una mitad cuando la víctima es menor de edad o no tenga capacidad de comprender el hecho”.

2.5.4 CIBERACOSO (CIBER BULLYING)

Es una adaptación de las palabras en inglés *cyber* y *bullying*; en español lo conocemos como ciber abuso o violencia entre iguales. es un término que se utiliza para describir “cuando un niño o adolescente es molestado, amenazado, humillado,

avergonzado o abusado por otro niño o adolescente, a través de Internet o cualquier medio de comunicación como teléfonos móviles o tabletas” (Corona, 2016, p. 61)

El Centro de Investigación de Intimidación Cibernética (2018) define el acoso cibernético como “un daño deliberado y reiterado infligido mediante el uso de computadoras, teléfonos celulares y otros dispositivos electrónicos” (p. 82)

Mientras que, en las generaciones anteriores, los niños que sufrían intimidación podían escapar de ese abuso o acoso yendo a casa o buscando estar solos, ese refugio seguro no existe para los niños en un mundo digital.

Casi todas las personas han oído hablar del ciberacoso (Ciber-bullying) a través de algún medio de internet o de las redes sociales, causa enorme preocupación a muchos de ellos, sin embargo, no siempre se dan cuenta de lo grave y poderoso que puede ser, pues este tipo de acoso alcanza niveles muy graves de violencia psicológica, emocional y social.

Para Hayman y Coleman (2017)

El ciberacoso consiste en colocar bromas o insultos contra alguien en su página de redes sociales, en un sitio accesible a todos ya sea en textos, mensajes o imágenes, puede incluir amenazas de daño e incluso de muerte o bien instigar para que uno se lastime a sí mismo (p. 63)

El ciberacoso constituye una serie de amenazas porque muchas aplicaciones de internet lo facilitan.

Según la Alianza por la Seguridad en Internet (2018) algunas formas de ciber-bullying son: acoso por mensajería instantánea (WhatsApp, Messenger, Facebook, SMS); robo de contraseñas; publicaciones ofensivas en blogs, foros,

sitios web y redes sociales como Facebook, Twitter u otras; encuestas de popularidad para humillar o amedrentar. (Párr. 5)

Llevar un teléfono móvil, computadora portátil u otro dispositivo conectado, significa que los mensajes de texto, los correos electrónicos, las conversaciones y redes sociales pueden llegar en cualquier momento, de día o de noche y el acoso en línea continúa propagándose ampliamente entre compañeros, causando daños a la reputación tanto si el niño está conectado o no.

Según datos de la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE, 2019) México es el 1er país en cuanto a ciber bullying así mismo en un informe que el Foro Generaciones Interactivas ha presentado en México, se mencionó que el 4% de los niños y adolescentes mexicanos dijo haber sido objeto de ciber bullying a través de Internet, mientras que vía celular la cifra fue del 7%.

En noviembre de 2012, un estudio de la compañía de seguridad informática McAfee indicó que el 47% de las jóvenes entre 12 y 16 años en México ha sufrido algún tipo de agresión a través de las diversas redes sociales.

Dos de cada tres jóvenes ha sido testigo de alguna agresión en línea, mientras que el 92.6% afirma que la red social más usada para realizar dichos ataques es Facebook; seguida de Twitter, con 23.8%.

De acuerdo con los resultados de la Primera Encuesta Nacional de Exclusión, Intolerancia y Violencia en Escuelas Públicas de la Educación Media y Superior, realizada en 2008 por la Secretaría de Educación Pública (SEP), el 44.6% de los jóvenes hombres y 26.2% de las mujeres de entre 15 a 19 años, reconoció haber abusado de sus compañeros; mientras que 40.4 y 43.5% respectivamente, aceptaron que habían ignorado la práctica.

En la actualidad el ciber bullying no se encuentra tipificado en nuestro país como delito en todo su contexto; mientras que en otros países sí, **sin embargo, algunas de las conductas que forman parte del ciber bullying, como las amenazas sí son consideradas como delito tanto a nivel federal como local en los Códigos Penales en los artículos 282 y 284 de los Estados de la República.** Tomando en cuenta si las amenazas consisten en: **Advertir a otro de un mal en su persona, sus bienes, su honor o derechos o de alguna persona cercana a la víctima,** quedará penado con la **sanción de tres días a un año de prisión o de 180 a 360 días multa.**

Impedir que otro ejecute lo que tiene derecho a hacer, será penado con la pena de prisión de tres días a un año o con multa de 180 a 360 días.

También se sancionará si la víctima fuera además víctima en un procedimiento penal, la pena de prisión aumentará de 4 a 8 años y la multa será de 100 a 300 días.

2.5.5 NOMOFOBIA

El 9 de enero de 2007 Steve Jobs presentó al mundo el primer iPhone cambiando nuestra vida por completo. Hoy vivimos una gran parte de nuestra vida frente a las pantallas de cristal. Según la Asociación de Internet.MX (2018) en promedio una persona ve su celular 150 veces al día (10 veces por hora) lo cual nos indica que cada vez son más las personas usuarias de telefonía celular que no pueden separarse del mismo ni un instante.

Este es un nuevo fenómeno conocido como nomofobia. Muchos de ellos se encuentran incómodos o preocupados si no revisan constantemente los programas

de mensajería o redes sociales a las que están inscritos, llegando incluso a tener problemas para dormir por la dificultad de desconectar de ese entorno social.

El término, aunque cada vez más utilizado, no es un término médico ni una psicopatología reconocida por la Organización Mundial de la Salud.

Pantallas Amigas (2014) define la nomofobia como ese miedo irracional a perder u olvidarse el celular. El concepto es realmente una abreviación del inglés “no-mobile-phone phobia”. (parra. 1)

Para Jorge Flores (director de pantallas amigas) La nomofobia no es una adicción, sino más bien una situación de estrés o nervios debido a no poder tener disponible el teléfono.

Muchos expertos hablan de Nomofobia como la nueva enfermedad del siglo XXI, los estudios sobre este fenómeno se iniciaron en 2011 en reino Unido con una investigación realizada por la Oficina de Correos de Reino Unido y el Instituto Demoscópico Yougo.

Este estudio reveló que el 53% de los usuarios con teléfonos móviles en el Reino Unido sienten ansiedad cuando se agota la batería de su teléfono móvil, lo pierde o se quedan sin cobertura. Este estudio también reveló que el 58% de los hombres y el 48% de las mujeres sufren este trastorno.

Ante esta ola de inseguridad en la web, nos preguntamos qué es lo más conveniente para evitarlas, la solución no será alejar a los menores de los espacios virtuales sino más bien, generar una cultura de cuidado y seguridad que les permita aprovechar los avances tecnológicos sin riesgo.

CAPÍTULO III. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 INTRODUCCION

Actualmente en el siglo XXI los niños buscan conectar con sus amigos y manejar su realidad de manera diferente a las generaciones pasadas, se nos dificulta o se tiene cierta incertidumbre a esta nueva era digital, en especial porque día con día surgen nuevos dispositivos y aplicaciones (Apps) novedosas que nuestros niños parecen entender a la perfección y los mantiene unidos en un mundo globalizado.

Dar *Like*, *Twittear*, *retwittear*, *Youtubers*, compartir y subir fotos, sin duda son algunos de los conceptos que las nuevas generaciones mencionan o hablan de manera normal, dándoles mayor seguridad y permitiéndoles consolidar su autoestima, pero los adultos ¿qué tanto dimensionamos el poder de estas herramientas?

Una de las grandes preocupaciones sociales del Siglo XXI, es el efecto del uso masivo de internet y las redes sociales en las relaciones interpersonales y en la formación de los niños/as y adolescentes.

Se está haciendo normal ver a niños/as sumidos en pantallas, pendientes del teléfono y ansiosos por revisarlo para no perderse de nada, generando enorme inquietud en padres que se les dificulta guiar y educar a sus hijos/as en este nuevo contexto.

Cuando los padres compran un dispositivo digital a sus hijos ¿hablan con ellos en cuanto a su uso, sus riesgos o cómo utilizarlos? ¿Les establecen normas o lineamientos para el uso de internet? ¿Hablan de huella digital, *ciber-bullying*,

sexting, *sextorción* entre otros riesgos? ¿Les enseñan civismo digital o desarrollan en ellos habilidades de la inteligencia digital?

3.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las formas de relación y convivencia actuales de las nuevas generaciones en el mundo digital han estado en constante evolución, pero el analfabetismo digital y la desorientación pueden provocar problemáticas como *dependencia*, *sexting*, *ciberbullying*, así como otros riesgos al usar redes sociales e internet.

Uno de los grandes riesgos de la actualidad es el *Sexting*, en el periódico Diario de Chiapas (2018, p.7) menciona que en México la organización mexicana ASI reveló “son mujeres, en un 90%, las personas que envían contenido en poses eróticas o desnudas”. Así también, “más de 10.000 estudiantes mexicanos de cuarto de primaria hasta tercero de secundaria entre 12 y 16 años, casi el 8% de estos jóvenes reconocen haber enviado imágenes” de este tipo. El fenómeno ha crecido significativamente y lejos de cesar, va en aumento.

La Asociación Mexicana de Internet (AMI, 2018) realizó un estudio sobre hábitos de los usuarios de Internet en México obteniendo los siguientes resultados:

De 708 estudiantes: 25% los jóvenes comparten contenido erótico con su pareja, y el 10 por ciento, con personas cercanas, el 55% de los encuestados conoce a alguien que guarda fotografías o videos de novias, 20% se tomó fotografías o videos sexualmente sugestivos, 20% recibió invitaciones para retratarse en poses eróticas o

pornográficas y el 45% compartió material erótico recibido por teléfonos celulares. Cifras que muestran lo común de esta práctica entre adolescentes y jóvenes en general. (p. 7)

En 2015 el DIF (Desarrollo Integral de la Familia) Chiapas, organizó la plática “Prevención de Delitos Cibernéticos”, en el municipio de Tuxtla Gutiérrez con la finalidad de informar a docentes, alumnos, madres y padres de familia, autoridades y sociedad en general de los riesgos en la llamada Gran Red, a fin de generar una cultura de prevención fundada en la información y el conocimiento, sin embargo, estas pláticas no son suficientes, necesitamos de mayor variedad de estrategias con temas que desarrollen en los alumnos habilidades y competencias de la inteligencia digital.

En este nuevo contexto informativo, derivado de esta charla, observo nuevos ambientes en donde los alumnos de educación básica (primaria y secundaria) enfrentan nuevos peligros en su formación.

Soy docente de sexto grado de nivel primaria y a partir de esta experiencia, de la observación participante y pláticas con mis alumnos pude percatar cambios de comportamientos cuando hacen uso de las nuevas redes sociales y aplicaciones (Apps) que la nueva era digital presenta, como lo refiere el DIF Chiapas en la Charla Prevención de Delitos Cibernéticos.

Una de las acciones repetidas por mis alumnos/as, la imitación de personas detrás de cámaras también llamados *Youtubers*, generalmente de contenidos plagados de actividades extremas donde incitan al público a realizarlas. También identifiqué en estas charlas informales, el acceso de los alumnos/as a páginas donde se abordan temas de posiciones sexuales, infidelidad, retos, entre otros. Las alumnas con

celular o tablet propias crean grupos de *WhatsApp* en la que se comunican con amigos hasta altas horas de la noche, crean cuentas en redes sociales siendo las preferidas *Facebook*, *WhatsApp*, *Instagram*, *TikTok* y *Snapchat*.

Como producto de otras charlas con alumnas de sexto grado me comentaron la ausencia de los padres cuando hacen uso de estas redes sociales y si lo están, ellas aprovechan conectarse cuando las mandan a dormir.

Estos comentarios se relacionaban con las nuevas actitudes identificadas en las estudiantes durante mi labor docente y mi percepción del desconocimiento de los padres de estos peligros, al juzgar como inofensivas la tenencia de dispositivos de gran conectividad, sin límite de tiempo y espacio.

De ahí mi interés de desarrollar el taller para padres y niños para abordar el tema de inteligencia digital con la finalidad de que conocieran el nuevo contexto en el que los niños se están desarrollando, analizando el alcance y significado que tiene el civismo digital, el uso de internet, las redes sociales y los riesgos que corren al hacer uso de éstos sin supervisión de un adulto (*Sexting*, *Ciber-bullying*, *Sextorción*, *Huella digital*, *Grooming*, entre otros) así como proponer diferentes estrategias para el uso que la nueva era tecnológica nos presenta.

3.3 JUSTIFICACIÒN

La importancia que tiene desarrollar este taller para niños y padres, es brindarles estrategias para educar al niño en el uso responsable de internet, desarrollar en ellos habilidades y competencias de la inteligencia digital necesarias para lograr elegir éticamente los contenidos que consumen, utilizar con soltura dispositivos y medios digitales, incluido el autocontrol para lograr un equilibrio saludable entre la vida *online* y *offline*, pretende evitar y limitar los riesgos *online*.

Les dará la pauta para detectar amenazas cibernéticas, utilizar herramientas de seguridad adecuadas para la protección de datos. A si también se concientizará la importancia en cuanto al tema de ser empático y construir relaciones *online* saludables con otras personas permitiendo comunicarse y colaborar con otras personas utilizando tecnologías y medios digitales.

Les permitirá crear contenido y, por último, pero no menos importante les permitirá comprender y defender los derechos a nivel digital.

3.4 MARCO CONTEXTUAL

El proyecto de INTELIGENCIA DIGITAL EN LAS NUEVAS GENERACIONES se trabajó en el Colegio Laureles, Chiapas; ubicado en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas. Esta institución ofrece sus servicios en todos los niveles educativos de educación básica: guardería, preescolar, primaria, secundaria y bachillerato.

La filosofía del colegio se basa en que cada ser humano es individual e irrepetible, por ello la educación debe ser personalizada, entendiendo por esto, la dedicación, ayuda y respeto que le debemos a cada una de las personas.

Para esta institución cada “yo” tiene su forma de ser, sus problemas particulares, sus respuestas propias a las situaciones y medios en los que se encuentre, cada “yo” es único, y cada “yo” merece, en el respeto a su libertad, y dignidad, que se le trate y ayude en una relación personal y no de masa; por lo tanto, toma en cuenta que cada alumno tiene un grado específico de desarrollo fisiológico y psicológico. Cada alumno es quien en definitiva se forma y, por lo tanto, el maestro ha de promover la autoconvencimiento y la autoformación, el desarrollo de los niños y las niñas es distinto, y por ello los grupos no deben ser mixtos.

El colegio labora bajo el concepto de educación diferenciada, donde separa a los niños de las niñas en aulas diferentes, cambiando el método de enseñanza más no el contenido.

Es una institución educativa bilingüe, promueve el idioma inglés y francés como lengua extranjera de aprendizaje.

Su enseñanza está basada en los contenidos de IB (*International Baccalaurete*) consta de competencias a nivel internacional y ofrece una educación para alumnos de 3 a 19 años compuesta por cuatro programas que se centran en enseñar a los alumnos a pensar de manera crítica e independiente, así como a ser indagadores, solidarios y lógicos.

Promueve el uso y desarrollo de habilidades en TIC en los alumnos de todos los niveles haciendo uso de herramientas tecnológicas como tabletas, computadoras y video proyecciones para la educación.

Las alumnas con las que se desarrolló el proyecto, cursaban el sexto grado, grupo “A” de nivel básico; conformado por 28 alumnas de edades entre 11 y 12 años de edad, alumnas muy competitivas y extrovertidas, interesadas por muchas cosas y

en la etapa de preadolescencia en la que se encuentran experimentan de tal manera que generaciones pasadas no lo hacían.

Mi interés por trabajar la inteligencia digital fue concientizar a alumnas la importancia de la ciudadanía digital a partir de la creación y administración de la propia identidad y reputación online (huella digital), desarrollar el autocontrol en el uso de los dispositivos digitales y redes sociales, conocer y evitar los riesgos online protegiendo sus datos creando contraseñas seguras y adecuadas, construir relaciones online saludables con otras personas fomentando la empatía así como comprender y defender sus derechos digitales para enfrentar los desafíos y demandas de la vida digital tomando en cuenta a los padres de familia para instruirlos en las ventajas y desventajas de las redes sociales así como promover estrategias que le permitan regular esta práctica en sus hijos.

3.5 OBJETIVOS

3.5.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar talleres de concientización a niños/as y padres de familia sobre la importancia de la inteligencia digital, promoviendo estrategias que desarrollen habilidades sociales, emocionales y cognitivas que permiten a las personas enfrentar los desafíos y demandas de la vida digital.

3.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear y administrar la propia identidad y reputación *online* (huella digital)
- Desarrollar el autocontrol para lograr un equilibrio saludable entre la vida *online* y *offline*
- Evitar y limitar los riesgos *online* (*cyberbullying*, *grooming*, *sexting*, nomofobia).
- Utilizar contraseñas seguras y adecuadas para la protección de datos.
- Construir relaciones *online* saludables con otras personas fomentando la empatía.
- Crear contenido utilizando los medios digitales
- Comprender y defender los derechos a nivel digital.

3.6 METODOLOGÍA

El proyecto se trabajó bajo la metodología cuantitativa partiendo de una realidad objetiva, con la finalidad de describir y explicar las consecuencias del analfabetismo digital, así como analizar la importancia que tiene el civismo y la inteligencia digital para lograr sana convivencia en entornos virtuales evitando así los riesgos que pueden presentarse al acceder a ellos.

La investigación cuantitativa nos ofreció la posibilidad de generalizar los resultados ampliamente, nos otorgó control sobre los fenómenos y un punto de vista de conteo y magnitudes de las problemáticas del analfabetismo digital, así mismo, nos brindó la posibilidad de réplica y un enfoque sobre las habilidades de la inteligencia digital, además de que facilitó la comparación entre el pretest y el posttest.

El método seleccionado para realizar esta investigación fue cuasiexperimental, según Campbell y Stanley (1981) corresponde a tres momentos pretest, diseño y aplicación del programa y posttest, con la finalidad de identificar las necesidades del

grupo investigado y analizando los cambios después de realizar el proyecto de intervención psicopedagógica.

El método cuasiexperimental se trabajó en tres momentos, el primer momento se refiere al pretest o evaluación de la realidad a estudiar donde se identifica la problemática a atender a partir de técnicas e instrumentos seleccionadas y elaboradas para recuperar información de los sujetos y objeto de investigación e integrar el diagnóstico situacional para el diseño del programa de intervención.

El segundo momento aborda el diseño y la puesta en acción del programa de intervención, es decir, se trabajan las sesiones, se atienden los objetivos, estrategias didáctico-pedagógicas de intervención y se seleccionan los materiales de acuerdo a los resultados obtenidos en el primer momento y, en su caso, los ajustes del taller derivado de las necesidades del grupo surgidas en el momento de la aplicación. Los ajustes se registran y explican en la sección de resultados.

En el tercer momento donde se ubica el postest, se analizaron los resultados obtenidos, en la cual se pudo comprobar el impacto y/o efecto de acuerdo a las respuestas; después del trabajo de intervención psicopedagógica cuya intención es diluir el analfabetismo digital.

3.7 TÉCNICAS DE INVESTGACIÓN

Las técnicas para la recolección de datos se aplicaron de acuerdo a las necesidades a investigar y del método aplicado, permitiendo obtener la información pertinente.

Las técnicas utilizadas en este proceso investigativo son tres, la primera, la observación participante, la segunda, la entrevista no estructurada y la tercera una encuesta. El resultado de los instrumentos aplicados en cada técnica, permitió integrar el diagnóstico para diseñar los talleres de intervención psicopedagógica para niñas y para padres, tomándolo como el pretest diseñado con el propósito de recabar información respecto a los conocimientos previos de las alumnas en cuanto a civismo e inteligencia digital, así como riesgos al conectarse en internet.

Para Hernández (2014) la **observación participante** es aquella que tiene como propósitos:

- a) Explorar ambientes, contextos, subcultura y la mayoría de los aspectos de la vida social (Grinnell, 1997); b) Describir comunidades, contextos o ambiente, y las actividades que se desarrollan en estos (as), las personas que participan en tales actividades y los significados de las actividades (Patton, 1980); c) Comprender procesos, interrelaciones entre personas y sus situaciones y circunstancias, y en eventos que suceden a través del tiempo, así como los patrones que se desarrollan y los contextos sociales y culturales en los cuales ocurren las experiencias humanas (Jorgensen, 1989); d) Identificar problemas (Grinnell, 1997); y e) Generar hipótesis para futuros estudios (p. 280)

La observación participante se realizó durante cinco días con la finalidad de registrar habilidades y conductas de las alumnas en diferentes momentos del horario escolar, utilizando el diario de campo (anexo 1) como instrumento para registrar lo observado día con día.

La observación se dividió en cuatro categorías:

Trabajo individual para identificar la aptitud y actitud de las alumnas dentro y fuera del salón de clases, así como su nivel de autonomía para realizar actividades.

La segunda categoría nos permite analizar el ***Trabajo en equipo***, cómo se relacionan con sus compañeras, la empatía entre ellas, la actitud al realizar trabajos grupales sin uso de tecnologías y los cambios en ellas cuando hacen uso de los dispositivos digitales.

La tercera categoría permitió comparar la ***actitud al investigar*** y el **cambio de conducta al utilizar herramientas tecnológicas** para la realización de trabajos escolares de manera individual o grupal.

Por último, en la categoría de ***uso de herramientas para la presentación de trabajos*** permitió identificar las habilidades de las alumnas en cuanto al uso de diversos programas tecnológicos para su aprendizaje, así como si logran distinguir y elegir información con alta credibilidad en la web.

Entrevistas no estructuradas

Otra técnica utilizada fueron las entrevistas no estructuradas, de acuerdo con Becerra (2012) son de gran utilidad para adquirir información acerca de los conocimientos previos que las alumnas poseen en cuanto a civismo digital, redes sociales, riesgos de internet, el uso, horarios, normas o acciones que tienen sus padres con ellos, canales de YouTube que más les gusta, series que han visto entre otras.

Para Ortí 2010 (citado en Díaz y Lara 2015)

La entrevista permite al investigador tener contacto verbal, visual, auditivo y sensorial con el entrevistado, de esta manera a partir de la entrevista se construye un proceso informativo que se consigue la máxima interacción personal debido a la reciprocidad y al diálogo personal que permite el conocimiento del contexto, profundiza en las motivaciones personalizadas de un caso individual frente a un problema determinado. (p. 175)

Para Hernández (2014) “las entrevistas semiestructuradas, por su parte, se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados”. (p. 371)

Estas entrevistas se realizaron con la finalidad de recabar información y profundizar en los conocimientos previos de las alumnas en cuanto al uso de los dispositivos digitales, su navegación en redes sociales, su conocimiento de las responsabilidades al ingresar a la web, conocimientos de posibles riesgos y el impacto que ha generado en su entorno al relacionarse con sus amigos mediante las redes sociales.

En la entrevista no estructurada se realizaron 10 preguntas abiertas, elaboradas previamente en guion de entrevista (Anexo 2), sin un orden preestablecido, adquiriendo características de conversación para recabar información y profundizar en sus conocimientos previos mencionados.

Las preguntas fueron relacionadas con las categorías establecidas en la encuesta;

Uso digital: para identificar el tiempo que sus padres permiten el uso de sus dispositivos y las páginas de navegación, así como comprender sus experiencias al usar redes sociales y navegar en la web.

Seguridad digital: para conocer si sus padres hablaron con ellos acerca de las responsabilidades de ingresar a redes sociales y los posibles riesgos de su uso.

Identidad digital: para saber si las alumnas mantienen un perfil seguro y si permiten que sus compañeros las etiqueten en las redes sociales y

Alfabetismo digital que nos da la pauta para conocer de manera general si las alumnas conocen las ventajas y desventajas de internet.

La encuesta

La encuesta es una técnica de investigación social, caracterizada por la aplicación de un procedimiento estandarizado para la obtención de información (escrita), de una muestra amplia de sujetos.

Para Zapata (2015 p. 188) “Por medio de las encuestas se trata de recabar información sobre un sector denominado *muestra* para inferir en el comportamiento del universo que se desea indagar”. La encuesta puede definirse como un conjunto de técnicas destinadas a reunir datos sobre determinados temas relativos a una

población, a través de contactos directos o indirectos, en el caso del presente estudio de manera directa.

De acuerdo con Olabuenaga (citado por Folgueiras, 2016) algunos de los objetivos son “comprender más que explicar, buscar la respuesta subjetivamente sincera, obtener unas respuestas emocionales frente a racionales, explicar el sentido de la pregunta tanto como sea necesario y permitir crear juicios de valor u opiniones” (p. 9).

Como nos dice García (citado por Díaz y Lara 2015) la encuesta utiliza como instrumento un cuestionario que se formula de manera idéntica para todos los entrevistados, con la finalidad de colocar a todos los entrevistados en la misma situación psicológica facilitando la comparabilidad de las respuestas.

La encuesta aplicada a las alumnas se realizó con el objetivo de conocer el uso, habilidades y conocimientos con respecto a los dispositivos digitales y su acceso a internet, dicha encuesta se conforma por 17 preguntas abiertas las cuales se organizaron en cuatro categorías; uso digital, seguridad digital, identidad digital y alfabetismo digital.

La primera categoría corresponde al **uso digital** teniendo como objetivo exponer los dispositivos con los que cuentan las niñas, su habilidad de manejar el tiempo que pasan frente a la pantalla, sus horarios de conexión, la participación en plataformas digitales, así como sus redes sociales preferentes. Esta categoría está compuesta por la pregunta 1 a la 6.

La segunda categoría corresponde a la **seguridad digital**, en ésta tratamos de identificar las habilidades del niño para proteger su información personal, así como

sus habilidades para detectar situaciones de ciber acoso. Esta categoría está conformada por la pregunta 7, 8, 10, 12, 14 y 17.

La tercera categoría corresponde a **identidad digital** con el objetivo de identificar cómo construyen y manejan su identidad en internet y en persona, así como el conocimiento previo de huella digital. Esta categoría está conformada por la pregunta número 11.

La cuarta y última categoría corresponde al **alfabetismo digital** en esta identificamos su conocimiento en cuanto a los beneficios de internet, así como su conceptualización de algunos peligros en la red. Esta categoría está conformada por la pregunta 9, 13, 15 y 16

La encuesta se aplicó de manera general antes de iniciar el taller para identificar los datos mencionados en el objetivo.

3.8 RESULTADOS

Se presentan los resultados de los instrumentos aplicados, la primera etapa menciona los datos generados durante la observación, entrevista y encuesta e acuerdo a las categorías determinadas en cada uno.

La información recuperada de la observación se organizó en cuatro categorías; **trabajo individual, trabajo en equipo, actitud al investigar y uso de herramientas para la presentación de trabajos** usando o no los dispositivos digitales en las diferentes categorías.

En la primera categoría correspondiente al **trabajo individual sin uso de tecnología**, pudo observarse que la mayoría de las alumnas son extrovertidas, sociables, respetuosas, responsables con sus tareas, autónomas y competitivas, mientras que cuando hacen uso de sus dispositivos digitales se les puede observar más tranquilas y calladas, suelen distraerse con facilidad si están realizando una actividad y se preocupan más por lo que ven en su dispositivo que por interactuar con sus compañeras.

La segunda categoría corresponde al **trabajo en equipo** sin uso de tecnología donde puede observarse que son alumnas selectivas pues tiene su equipo de trabajo con el cual realizan actividades sin dificultad, se asignan tareas ellas mismas, son participativas y responsables, al formar equipos y utilizar dispositivos digitales se observan más dinámicas, entusiasmadas y extrovertidas de lo habitual estén en su equipo elegido o no.

La tercer categoría nos ayudó a clasificar el **comportamiento de las alumnas al investigar un tema sin uso de los dispositivos digitales** donde las observé

desmotivadas, a algunas de las alumnas se les dificulta prestar atención, se aburren con facilidad y se les dificulta terminar en tiempo y forma la actividad asignada debido a que buscan información en diferentes libros de la biblioteca de la escuela, mientras que cuando investigan haciendo uso de los dispositivos digitales e internet se observan más dinámicas e interesadas por buscar información. También pude observar que para conectarse a internet utilizan su tablet y eligen a Google como motor de búsqueda, se observa que no discriminan la información falsa de la verdadera, las páginas de búsqueda no tienen certeza de la credibilidad de la información y tienden a escribir lo primero que encuentran.

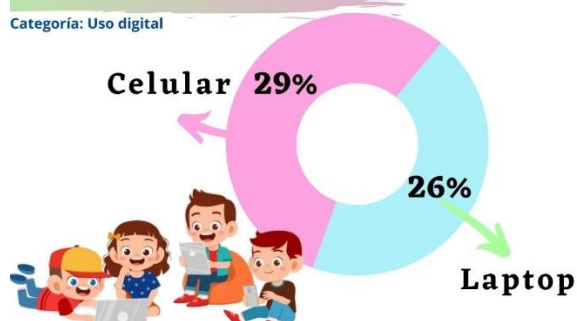
En la cuarta y última categoría nos enfocamos a identificar las herramientas utilizadas para la presentación de trabajos sin hacer uso de dispositivos digitales donde observé que utilizan cartulinas, pizarrón, plumones, recortes y accesorios de papelería para hacer su presentación con más creatividad, sin embargo, cuando hacen uso de dispositivos digitales utilizan tablet, computadora, proyector y el programa de PowerPoint para sus exposiciones, saben agregar texto e imágenes, pero aún no saben cómo insertar animaciones o efectos de presentación y noté que no conocen otros programas como Canva, Prezzi, Pictochart, entre otros, que les ayudaría a realizar una presentación más atractiva.

Esta encuesta aplicada a alumnas del 6º grado grupo A, se aplicó con la finalidad de analizar el conocimiento previo en cuanto temas de dispositivos con los que cuentan, desde dónde se conectan a internet y durante qué tiempo, cuáles son las plataformas a las que acceden y si tienen cuenta, cómo se cuidan en la web, sus conocimientos en cuanto a los beneficios y riesgos de la huella digital, así como definir su concepto de ciber-bullying, Grooming, Nomofobia, Sexting e inteligencia digital se dividieron por categorías para analizar y agrupar los resultados

Gráfica 1. Pregunta 1

¿Con qué dispositivo cuentan?

Categoría: Uso digital



¿Con qué dispositivo cuentan?

Categoría: Uso digital

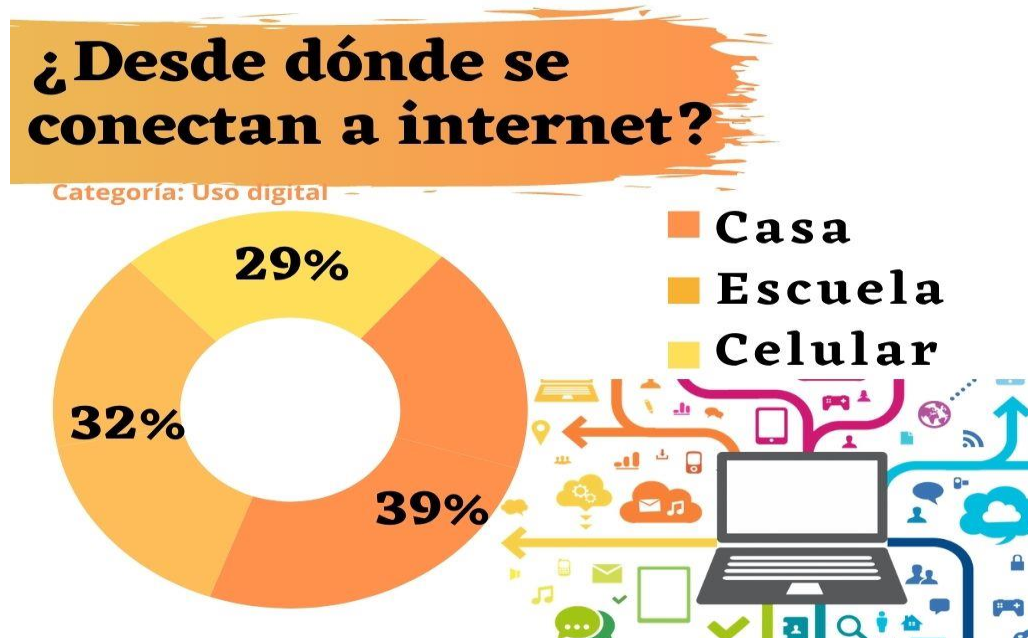


El primer punto de análisis de la encuesta corresponde a identificar los dispositivos digitales de las alumnas, dando como resultado que, de 28 alumnas, 18 (29%) cuentan con celular, 16 (26%) tienen laptop y todas (100%) poseen tablet.

Estos resultados permiten apreciar de acuerdo a Tiba (2008) la niñez actual está sobre estimulada desde muy pronto por juguetes interactivos, televisión computadora Smartphone y un volumen gigantesco de información debido a que la mayoría de las niñas cuentan con un dispositivo digital.

Según García (2010) estas nuevas generaciones nacen con la confluencia de diversos factores, (ausencia de los padres, inseguridad, poco tiempo de convivencia al aire libre, entre otras) lo que explica que muchos crezcan rodeados de todo tipo de artículos tecnológicos que hacen más grata la soledad de tal manera que según Gardner y Davis (2019) son consideradas “generación App”.

Grafica 2. Pregunta 2



Como segundo punto, se identificó desde qué lugar las alumnas acceden a internet, los resultados arrojaron que, de las 28 alumnas, 11 (29 %) se conectan desde su casa, 9 (39%) se conectan en la escuela y 8 (32%) se conectan desde sus celulares. El 39% de la conexión de internet de estas niñas es desde su casa y tan solo 6% menos lo hacen desde la escuela.

Así podemos confirmar que en la actualidad las familias viven bajo un mismo techo, compartiendo realidades paralelas que nada más se tocan en breves lapsos: los

niños están en su Tablet o teléfono, jugando o viendo videos, y los padres y las madres están ocupados en su computadora o celular realizando actividades diferentes a los de sus hijas

El niño de hoy es insaciable, voraz, está frecuentemente insatisfecho y está más solo que nunca. Como consecuencia pasa largas horas frente a un dispositivo.

De acuerdo con la Revista Mundo Psique (2017) ante estas problemáticas es importante entender que las funciones de los padres en estos nuevos contextos de la generación App, no es prohibir el uso de la tecnología sino enseñarles su uso, peligros existentes en la web, estar al pendiente cuando ellos hacen uso de un dispositivo digital y restringir el tiempo en pantalla, lo cual nos lleva al siguiente punto de análisis.

Gráfica 3. Pregunta 3



Los resultados en cuanto las horas de conexión a internet indican: 8 niñas (28%) mencionaron estar menos de 1 hora, 13 niñas (46%) están conectadas en internet de 2 a 5 horas diarias, y 7 niñas (25%) mencionaron estar 5 o más horas al día.

Sabemos que los alumnos pasan por varias etapas en la adquisición de una habilidad digital, en particular durante el aprendizaje del procesador de texto.

Si clasificamos estos datos obtenidos en las tres etapas categorizadas por Battro y Denham (2007) siguiendo una escala logarítmica de tiempos de ejercitación: se les denomina 1) inicial cuando pasan 10 horas haciendo utilizando los dispositivos digitales, identificarían a los usuarios 2) novicio cuando se pasan 100 horas y es considerado 3) experto quien llega a las 1.000 horas utilizadas en el manejo de los dispositivos, con respecto a esta escala considero que las alumnas se encuentran en la etapa inicial.

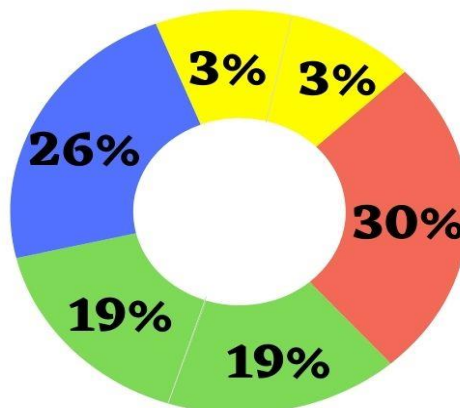
Al relacionar los datos con la entrevista, mencionaron que sus padres no vigilan su navegación a internet mientras usan su dispositivo y prefieren conectarse durante la tarde y noche cuando sus padres están ocupados o en sus habitaciones para no ser interrumpidas o cuestionadas.

Para los padres las primeras experiencias con la tecnología, representa gran desafío, posiblemente porque son migrantes digitales o se les dificulta enseñarles a sus hijos acerca de inteligencia digital, ante esta problemática debemos buscar alternativas a estos retos de la era digital para atender y solucionar los problemas que se puedan presentar.

Gráfica 4. Pregunta 4

¿Cuáles son sus redes sociales de preferencia?

Categoría: Uso digital



En la gráfica 4 se exponen los datos obtenidos en cuanto a redes sociales preferidas por las alumnas, destacando como primer lugar YouTube con 28 alumnas (30%), sin mucha diferencia Facebook con 24 alumnas (36 %) en el tercer lugar Instagram a la par con WhatsApp con 18 alumnas (19%), y por último Snapchat y TikTok con 3 alumnas (3%).

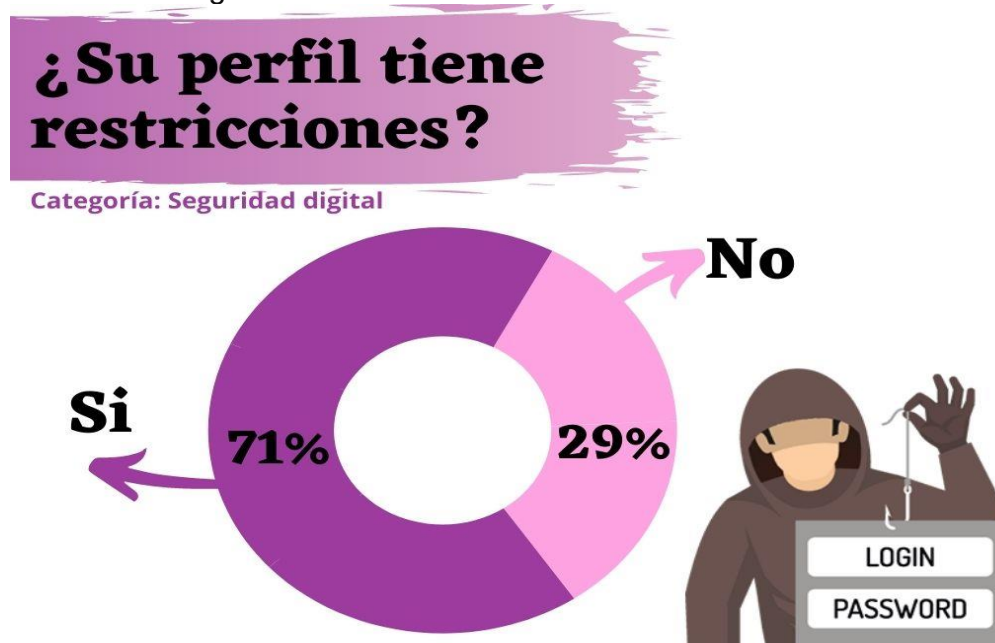
La forma para comunicarnos ha cambiado, actualmente utilizamos los dispositivos digitales y sus Apps para comunicarnos y las nuevas generaciones utilizan diversas aplicaciones para estar en contacto con sus amigos, pero prefieren unas más que otras.

Con esto confirmamos las afirmaciones de DQ World (2018), “los niños de 8 a 12 años de edad comienzan a usar activamente los medios y dispositivos digitales mientras forman hábitos digitales con efectos duraderos en un sentido de identidad conducta futuras y relaciones.

A partir de los datos se infiere que la plataforma preferida por los encuestados es YouTube debido al vasto contenido que tiene (videos, música, tutoriales entre otras) y en cuanto a las redes sociales de mayor elección es Facebook e Instagram posiblemente por la facilidad de interacción con las personas (video llamadas, publicación de fotos, chat, etc.)

Sin duda las redes sociales facilitan las conexiones y la información entre las personas permitiendo que se expanda y conecte desde cualquier lugar haciéndola hoy una herramienta importante para comunicarnos con inmediatez desde temprana edad.

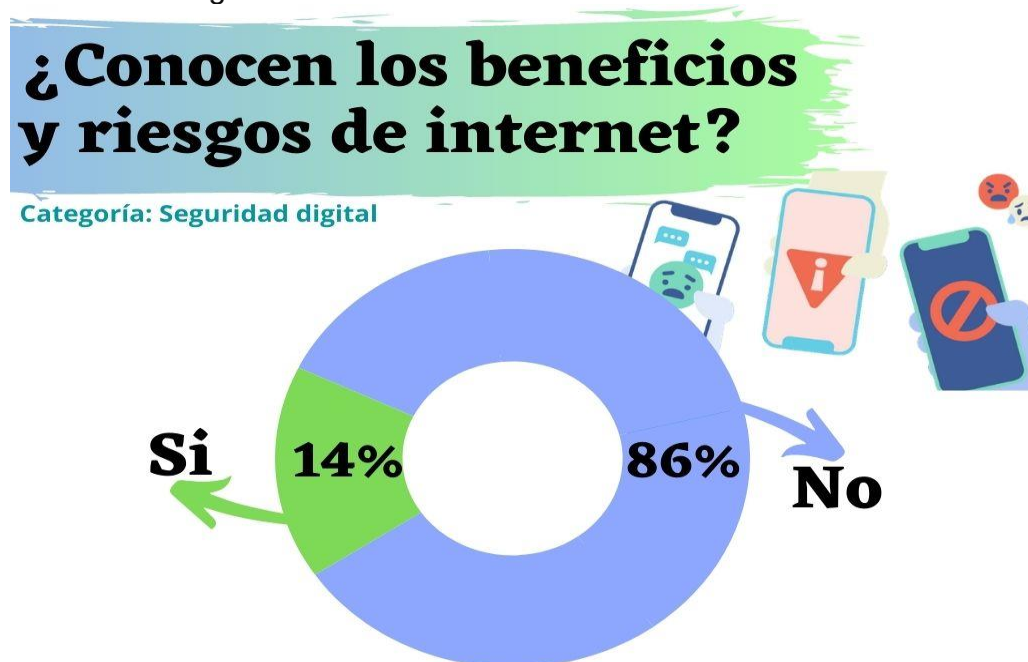
Gráfica 5. Pregunta 5



En cuanto a la protección de la privacidad se encuestó a los alumnos si sus redes sociales y su dispositivo móvil tenía alguna restricción o cualquier persona podía entrar a ver sus datos personales, imágenes, publicaciones entre otros dando como resultado que 22 alumnas (71%) Sí protegen su privacidad y 8 (29%) no lo hace.

Relacionando los datos con las entrevistas realizadas podemos mencionar que las alumnas si protegen su privacidad debido al conocimiento de algunos riesgos digitales y por la ayuda de sus padres para poner restricciones en su perfil, mientras que el resto de las alumnas no tienen restringidas sus redes sociales debido a su desconocimiento para realizarlo y la despreocupación de sus padres al abrir un perfil en las redes sociales sin supervisión, incrementándose el riesgo de tener datos a disposición de quien desee acceder al perfil y utilizarlos.

Gráfica 6. Pregunta 6



En los resultados de la encuesta con respecto a los conocimientos de beneficios y riesgos en internet podemos observar que 24 alumnas (86 %) no conocen los peligros reales que existen en internet o en las redes sociales, sólo 4 alumnas (14%) si tienen conocimiento de los peligros al que se pueden enfrentar si no tienen un uso adecuado al navegar en internet.

En la última década, los niños han aprendido de manera hábil el manejo de las computadoras. El Internet es una excelente herramienta de comunicación, puede ser un buen lugar para aprender, investigar, buscar información o comunicarse con familiares o amigos. Sin embargo, al igual que en el mundo real, la web puede ser peligrosa. Son diversos los riesgos a los que se exponen los niños y adolescentes al navegar libremente en la web. Los autores Hayman y Coleman (2017) mencionan que estas nuevas generaciones son “nativos digitales” porque nacieron y crecieron en un mundo donde la mayoría conoce el lenguaje de la tecnología, se sienten cómodas con ellas, les encanta manipular y personalizarla, no les da miedo sumergirse en ella para experimentar, pero ¿debería preocuparnos?

De acuerdo con Gamito y Aristizabal (2017) los niños, a causa de su ingenuidad y falta de criterio, carecen de recursos para responder frente a ciertas situaciones que ponen en riesgo su imagen, su identidad e, incluso, su salud convirtiéndolos en usuarios débiles ante los riesgos de internet.

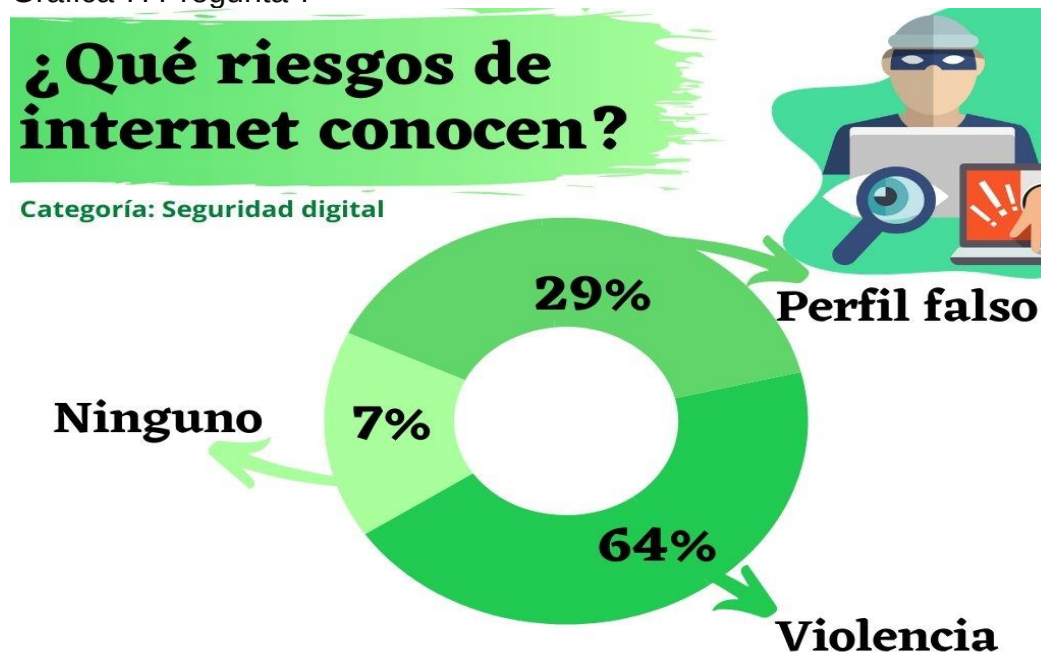
Así pues, los riesgos más comunes con los que el sector infantil y adolescente puede encontrarse a la hora de utilizar internet son los siguientes: cyberbullying (acoso), sexting (amenazas contra la privacidad), grooming (acoso sexual), visualización de contenidos inadecuados (drogas, armas, desorden alimenticio, suicidios, racismo, etc.) y adicción. Gran parte de estos riesgos están estrechamente relacionados con la privacidad y la identidad digital. (Gamito y Aristizabal, 2017)

Durante las entrevistas las alumnas mencionan que sus padres nunca les han hablado de los peligros en la web por falta de tiempo o convivencia y algunos padres desconocen los peligros que conlleva navegar en la web de manera inadecuada.

De acuerdo con los autores Hayman y Coleman (2017) ciertos padres de familia habría que llamarles “inmigrantes digitales” porque se encuentran en un territorio nuevo y talvez luchan con el lenguaje y las costumbres predominantes de esta nueva era digital.

En general, las niñas encuestadas no conocen al 100% los peligros cibernéticos, pero tienen una noción de algunos peligros en la web, como se ilustra en la siguiente gráfica:

Gráfica 7. Pregunta 7



En la gráfica 7 se analizan los conocimientos previos en cuanto a los riesgos cibernéticos, dando como resultado los siguientes datos, 17 alumnas (64%) saben que algunas personas pueden crear perfiles falsos para interactuar en las redes sociales con otras personas, 8 alumnas (29%) creen que las redes sociales pueden

generar violencia y 3 alumnas (7%) desconocen completamente qué peligros pueden generarse al navegar en internet.

Si categorizamos los resultados de acuerdo a la Investigación del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019) los resultados de las niñas forman parte de la categoría de “riesgos por contacto” desconociendo así los riesgos de contenido y conducta. Es de suma importancia que las alumnas conozcan los riesgos digitales e identifiquen las tres categorías mencionadas, como lo recomienda UNICEF.

En el informe “Caminos del riesgo fuera de línea, al riesgo en línea: nuevos hallazgos” de Global kids online (2021) menciona que los riesgos en línea son muy desiguales en sus efectos, siendo más dañinos para los niños que ya están en desventaja fuera de línea (parr. 3). Por ejemplo, los niños con niveles más bajos de felicidad o satisfacción con la vida tienen más probabilidades de estar expuestos a contenido negativo en línea, odio cibernético, discriminación o extremismo violento. De manera relacionada, los niños que experimentan violencia, negligencia, castigo físico, victimización psicológica, conflicto con los padres, acoso sexual o sollicitación fuera de línea tienen más probabilidades de estar también expuestos a sollicitación sexual en línea.

Grafica 8. Pregunta 8



En cuanto al peligro de contacto con personas desconocidas en línea, 27 alumnas (99 %) mencionan nunca haberse contactado con personas desconocidas, debido a la prohibición de hablar con extraños por parte de sus padres, tal como en la vida offline. Sin embargo 1 alumna (1 %) menciona sí haber tenido contacto con un desconocido, “pero solamente en línea”.

La mayoría de las alumnas saben que tener contacto con desconocidos puede ponerlas en riesgo, como lo mencionan Hayman y Coleman (2017). En línea los acosadores fingen tener la misma edad que los adolescentes... se inscriben en páginas de Facebook para pedir ser “amigos” de otros suscriptores. (p. 73) Después de todo en el ciber espacio nadie puede verlos y puede ganarse la confianza de los niños gradualmente.

La importancia de conocer los peligros digitales radica en darle a los alumnos las habilidades necesarias para detectar cualquier situación extraña al navegar en la

web, cuidar sus datos personales, sus redes sociales, crear contraseñas seguras, cuidar las páginas donde buscan información y el contenido en internet.

Gráfica 9, pregunta 9



Analizando la gráfica observamos que una alumna (1%) menciona que la huella digital es una clave para acceder a un sistema, 2 alumnas (4%) mencionan que es una seguridad de acceso, 4 alumnas (11%) mencionan es la identidad de la persona, 12 alumnas (63%) mencionan es la huella dactilar y 9 alumnas (21%) desconocen el término.

Con estos datos podemos inferir que el 63% de las alumnas confunden el término de huella digital con el de huella dactilar, no tienen claras las características de cada término y el 37% desconoce completamente el término. Estos datos reflejan la vulnerabilidad de los alumnos y si acceden a internet corren mayor riesgo de ser rastreados con facilidad.

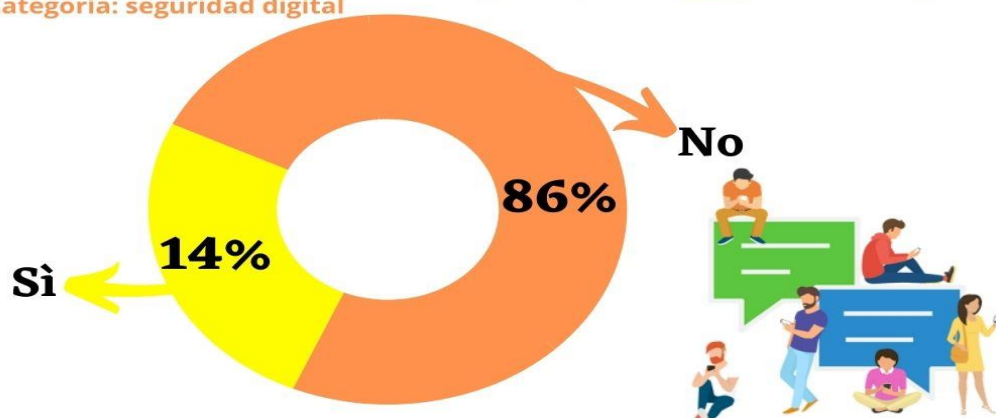
Hayman y Coleman (2017) mencionan que internet se centra en conexiones, cuando colocamos algo, no solo se está compartiendo con amigos sino también con

los amigos de nuestros amigos (p. 74) lo anterior también indica la posibilidad de ser rastreados, nuestra información personal puede llegar a manos de personas desconocidas y de esta manera los atacantes exploran sus objetivos para tomar nuestra información compartida como punto de ataque perjudicando nuestra reputación.

Gráfica 10. Pregunta 10

¿Han experimentado algún tipo de acoso en las redes sociales?

Categoría: seguridad digital



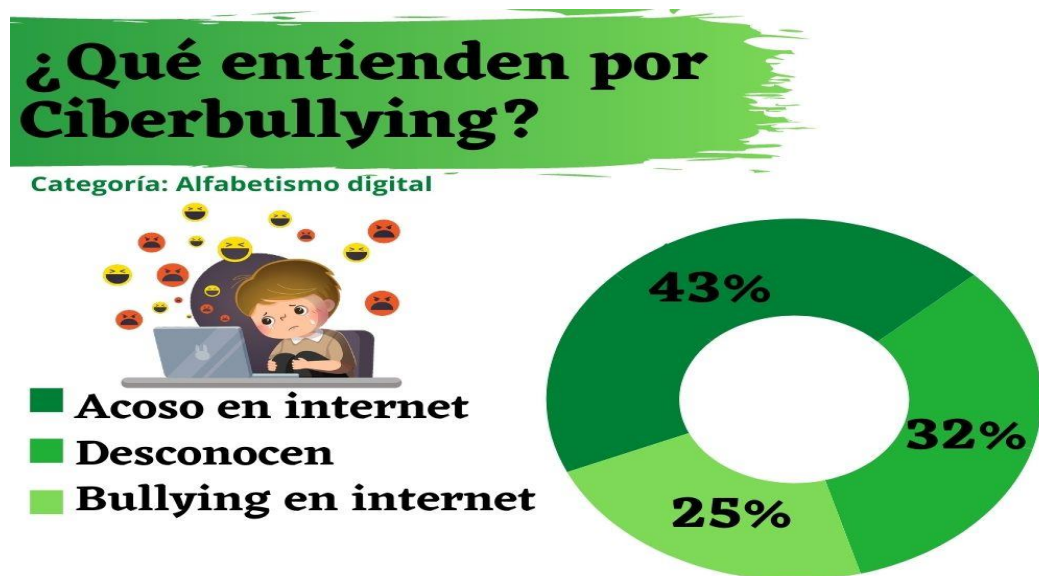
En este apartado se indagó en las alumnas su experiencia en las redes sociales, si han experimentado algún tipo de acoso o incomodidad, de ser su respuesta positiva se les cuestionó las razones, el resultado fue que 24 alumnas (86%) no ha sufrido ningún tipo de acoso mientras que 4 alumnas (14%) si las han molestado por internet; una de ellas por entrar en una conversación en la que no fue requerida, 2 más por hacer un comentario inapropiado y una de ellas porque la etiquetaron en una foto donde a su parecer “no se veía tan bien” y sus compañeros hicieron comentarios haciéndola sentir mal.

Desafortunadamente los comentarios en la red pueden ser mal interpretados, debido a que la comunicación en línea no entiende el contexto, un comentario puede tomarse en sentido negativo y desencadenar reclamos por comentarios intrascendentes tomados fuera de contexto.

De acuerdo con Bulnes (2016) el uso de las redes sociales ha aumentado la audiencia testigo y potencial participante del acoso, además permite que el ataque persista durante más tiempo y el acoso sea continuo llegando a ser ciberbullying.

Es necesario enfatizar en el termino “ciberbullying” debido al desconocimiento de algunos alumnos en cuanto a las características del término, la siguiente gráfica nos refleja los conocimientos de los alumnos con respecto a este tema.

Gràfica 11. Pregunta 11



Se cuestionó a las alumnas sus conocimientos respecto al “ciberbullying y las respuestas fueron las siguientes: 9 alumnas (32%) no conocen el término, 10 alumnas (43%) consideran es cuando te acosan o molestan en internet y 7 alumnas (25%) utilizaron el término “bullying en internet”.

Podemos considerar que 68 % de las alumnas relacionan el ciberbullying como el acoso por medio de internet, sin embargo, no siempre se dan cuenta de lo grave y poderoso que puede ser, a diferencia de un abuso físico, el ciber bullying no deja moretones, rasguños o golpes que pueden ser visibles, “el ciber bullying alcanza niveles mucho más graves, puede tener lugar en cualquier momento, en cualquier sitio debido a que está al alcance de la mano lo que transmiten, causando así serios daños psicológicos” (Hayman y Coleman 2017, p. 61)

El hecho de que otros puedan ver lo que está pasando provoca un inmenso estrés en la persona atacada, pero al mismo tiempo abre la oportunidad de que más personas puedan intervenir para terminar con el acoso. La insistencia de educar en este tema es para prevenir situaciones de este tipo de riesgos y demás.

Gráfica 12. Pregunta 12



En la gráfica 12 analizamos el conocimiento de las alumnas con respecto al significado del Sexting. Podemos observar que 1 alumna (3%) considera que el

Sexting es una aplicación para mayores de edad, 2 alumnas (7%) mencionan que es el acto de enviar fotos íntimas, 7 alumnas (29%) consideran que es un tipo de acoso sexual, mientras que 16 alumnas (61%) mencionan desconocer el término.

El concepto “Sexting” consiste en enviar fotografías y textos sexuales explícitos, el problema no consiste en este tipo de textos, ni en la decisión de compartir la intimidad personal con otro, si no en lo que ocurre después, con el uso que puede darse a la intimidad compartida, en un primer momento con personas relacionadas con quien las envía.

De acuerdo con The Wireless Report (citado en Hayman y Coleman 2017) cerca de una cuarta parte de personas entre 13 y 15 años afirma que sin su consentimiento se ha distribuido una fotografía de su persona desnuda (p. 65) lo preocupante es lo difícil de evitar la difusión una vez que el contenido se vuelve viral o está en muchos sitios web, debido a que las fotografías proliferan alcanzando centenares de sitios con miles y hasta millones de visitas.

El Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales (INAI, 2020) afirman que aproximadamente desde 2009, esta práctica se convirtió en un suceso cotidiano entre adolescentes arriesgándose a presentar afectaciones psicológicas, provocando humillaciones, burlas y acoso sobre el afectado por parte de amigos, conocidos e incluso desconocidos, así como también sufrir de Sextorción o Grooming.

Gráfica 13. Pregunta 13



La gráfica número 13 refleja los conocimientos previos de las alumnas con respecto al término “Grooming”, algo que realmente preocupa es que las 28 alumnas (100%) desconocen completamente este término y las consecuencias pueden ser grandes debido a que los acosadores o groomers utilizan todas las redes sociales en donde suelen encontrarse los niños y adolescentes como Facebook, Twitter, Snapchat, Instagram, Youtube, Tik Tok, y también se encuentran presentes en las plataformas de juegos en red en los que se interactúa en simultáneo a través de chats internos o grupales y pueden estar interactuando con ellos sin saberlo.

Para ASI (2018) el Grooming es una forma de chantaje sexual en la cual los cibercriminales cuentan con contenido privado de los usuarios (normalmente fotos o videos) y amenazan con hacerlo público en Internet, a menos que las víctimas paguen con algún favor, en ocasiones de índole sexual.

De acuerdo al informe Violencia Viral, publicado por Save the Children (2019) el 21,45% de los menores encuestados habían sufrido grooming durante su infancia, el 15% más de una vez. En el 49,18% de las ocasiones, la persona que intentó el abuso era un desconocido. Y la media de edad en la que se sufre este tipo de abuso es de 15 años.

Por otra parte, la agrupación Save the Children (2019) estima que un groomer o Ciber-acosador, puede tardar 12 minutos en que su víctima se quite la ropa y, a través del chantaje presionar para tener encuentros físicos que pueden desembocar en otros delitos.

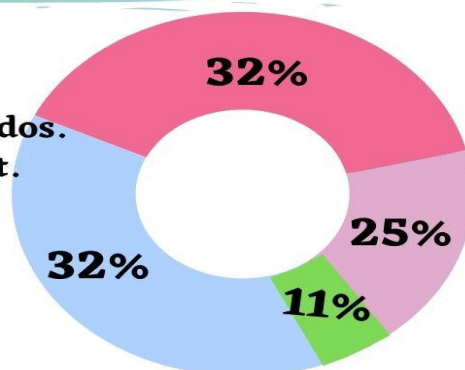
En tanto, Unicef (2019) alertó que el ciberacoso en cualquiera de sus modalidades, representa un riesgo para sus víctimas que incluyen enfermedades, estigma, discriminación, dificultades en la escuela, problemas emocionales y en caso extremo el suicidio, considero que para evitar todos estos riesgos es importante la sensibilización de este tema tanto alumnos como a padres.

Gráfica 14.Pregunta 14

¿Cómo identifican si corren riesgo en internet?

Categoría: Seguridad digital

- Un perfil sin fotografía
- Contactarse con desconocidos.
- Cuando acosan en internet.
- No logran identificar.



A mi consideración es importante evaluar cómo las alumnas identifican que están en una situación de riesgo y sus respuestas a la encuesta fueron las siguientes:

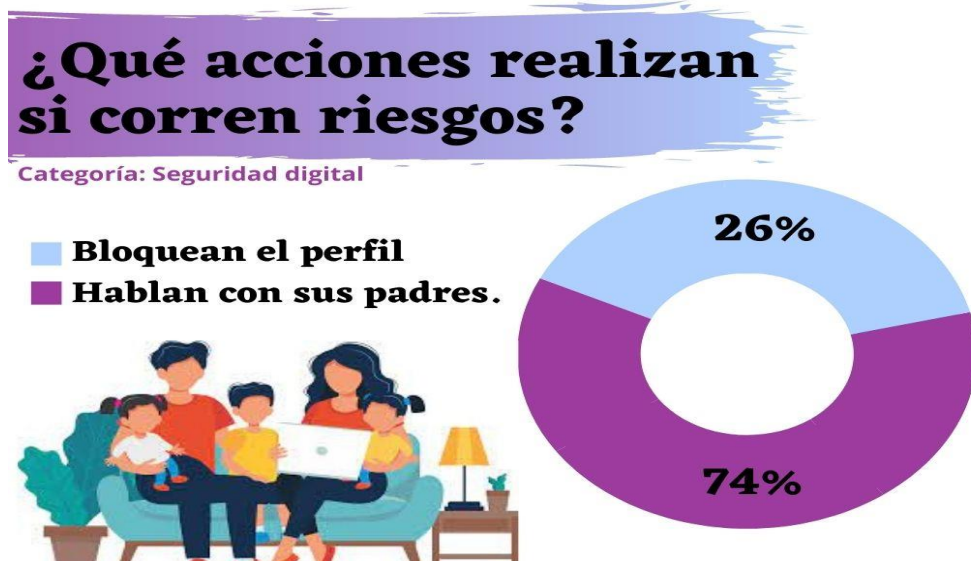
3 (11%) alumnas mencionan que corren riesgo si aceptan una solicitud de amistad y el perfil no tiene fotos o está sin datos, 7 alumnas (25%) consideran estar en riesgo cuando se contactan con personas desconocidos, 9 alumnas (32%) mencionan correr riesgo cuando son molestadas o acosadas en las redes sociales y 9 alumnas (32%) no logran identificar cuando corren riesgo.

De acuerdo con el estudio Net Children Go Mobile dirigido por Mascheroni y Cuman (2014) se puso de manifiesto que las situaciones que más preocupan a la juventud de entre 11 y 16 años son mantener contacto con desconocidos y la visualización de contenidos inadecuados (drogas, desórdenes alimenticios, suicidio, etc.). En el caso de los estudios realizados en España, los datos son muy similares, así, el 17.9% confiesa haber tenido relación con personas desconocidas a través de

internet, el 13.7% ha recibido imágenes de contenido sexual y el 8.4% ha sufrido amenazas (Protégeles, 2014).

La expansión de las TIC es rápida e imparable y a los padres les resulta más difícil controlar las conexiones realizadas por sus hijos, para quienes cada vez resulta más fácil utilizar internet de manera privada (Garmendia et al., 2013). Numerosos estudios coinciden en que la mejor herramienta de seguridad y prevención se basa en el diálogo, en contra de las medidas restrictivas tales como limitar el uso de las TIC o controlar el uso mediante un software específico (Garmendia et al., 2013; Tauste y Cervantes, 2012; Unicef, 2014). Sin duda, la población menor de edad debe utilizar las TIC, puesto que vivir ajena al desarrollo de las mismas puede conllevar la exclusión social. Aun así, dicho uso debe fundarse en el conocimiento adecuado de los riesgos, la reflexión crítica sobre los mismos y una actitud responsable.

Gráfica 15. Pregunta 15



La gráfica anterior nos da a conocer las acciones realizadas por las alumnas al identificar situaciones de riesgo en internet, 5 alumnas (26%) bloquean el perfil de la persona que las molesta o las hace sentir incomodas y 14 alumnas (74%) hablan con sus padres de la situación.

En este sentido, destaca la implicación y colaboración de la familia en el proceso de formación y prevención de riesgos referentes al uso de la web y de los menores de edad (Unicef, 2014).

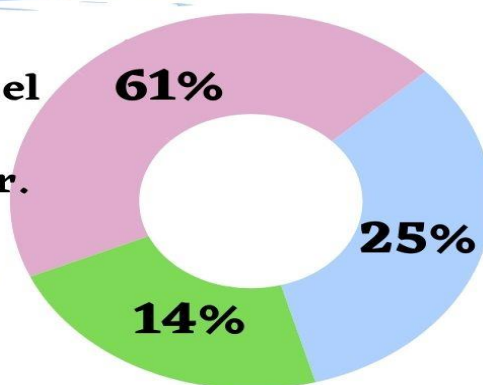
El alumnado cree que ante las situaciones de riesgo de la red lo más adecuado es Bloquear al usuario o acudir en busca de información y/o ayuda de sus familiares. Los padres son una pieza clave para la prevención de los riesgos en internet y es importante desarrollar habilidades en ellos que les permita guiar a sus hijos en las competencias digitales.

Gráfica 16. Pregunta 16

¿Qué entienden por Nomofobia?

Categoría: Alfabetismo digital

- Pasar mucho tiempo en el celular.
- Miedo a estar sin celular.
- Desconocen.



En la gráfica 16 analizamos los conocimientos previos de las alumnas con respecto al significado de nomofobia y observamos que 4 alumnas (14%) consideran que nomofobia está relacionado con pasar mucho tiempo utilizando el celular, 7 alumnas (25%) consideran que es el miedo a estar sin el celular y 16 alumnas (61%) desconocen el término.

El término, aunque cada vez más utilizado, no es un término médico ni una psicopatología reconocida por la Organización Mundial de la Salud debido a que la nomofobia no es una adicción, sino más bien una situación de estrés o nervios al no tener disponible el teléfono celular. El término correcto para la adicción al celular sería uso excesivo o problemático del celular. Flores, director y fundador de Pantallas Amigas (2020) comenta en el reportaje que “las tecnologías no son las que generan adicción, son el vehículo en el que algunas personas desarrollan esa necesidad de ‘engancharse’ a algo”.

Esa dependencia en el teléfono, utilizándolo de manera continua, es de lo que se aprovechan muchas veces los ciber delincuentes para hacer daño a sus víctimas. Utilizar el celular sin tomar las medidas necesarias puede derivar en casos de Grooming o Sextorción, así como de Ciberbullying por parte de los propios compañeros.

Gráfica 17. Pregunta 17



En la gráfica anterior se analiza los conocimientos en cuanto al significado de inteligencia digital dando como resultado que 4 (14%) alumnas consideran que la inteligencia digital es una herramienta de trabajo, 5 alumnas (18%) consideran que son todos los dispositivos inteligentes (celular, computadora, Tablet, robot), 7 alumnas (25 %) consideran que está relacionado con buscadores como Google y 12 alumnas (43 %) desconocen el término. Las respuestas de las alumnas dan a

entender que no conocen el término por lo tanto desconocen la importancia en esta nueva era.

Los niños están inmersos en el mundo digital y ellos definirán el mundo del mañana, pero para ello deben estar dotados de las habilidades necesarias que les permita comprender mejor sus propias fortalezas y orientarles hacia el éxito.

El DQ Institute (2019) asegura que la inteligencia digital puede medirse y se divide por niveles:

Nivel 1. Se aborda aspectos de la ciudadanía digital donde las alumnas demuestran su forma de utilizar la tecnología y los medios digitales de forma segura, responsable y eficaz.

Nivel 2. Relacionada con la creatividad digital donde las alumnas crean nuevos contenidos y convierten ideas en realidad mediante el uso de herramientas digitales.

Nivel 3. Relacionado con el emprendimiento digital para utilizar medios y tecnologías digitales para resolver desafíos globales o crear nuevas oportunidades. (par.5)

De acuerdo a los resultados obtenidos en todas las gráficas anteriores podemos clasificar los conocimientos de las alumnas en el nivel 1 (ciudadanía digital) pero es importante que se desarrollen el nivel 2 y 3 (creatividad digital y emprendimiento digital) pues sin una inteligencia de estas características, se está más expuesto a amenazas como el ciberacoso, el robo de identidad o la desinformación.

Tras analizar los resultados obtenidos en las observaciones y la encuesta, manifiesto que las alumnas de sexto grado grupo A del colegio intervenido utilizan

sus dispositivos digitales (tablet y teléfono móvil propio) todos los días, tanto en los horarios escolares como fuera de ellos, haciendo uso preferentemente por las tardes, pero no más de cinco horas diarias.

El uso que el alumnado de sexto grado les otorga a los dispositivos tecnológicos en horario escolar es para la búsqueda de información, así como la creación de contenido a través de diferentes herramientas, y fuera del horario escolar se centra, mayoritariamente, en el ocio, en la búsqueda de conocimiento y en aumentar las relaciones personales utilizando las redes sociales e internet sin comprender el impacto negativo que puede generar la huella digital que dejan al navegar sin precaución. A pesar de su corta edad al menos tres alumnas mencionan haber estado en una situación incómoda al utilizar las redes sociales, específicamente por comentarios negativos hacia su persona por parte de sus compañeros.

El uso de los dispositivos digitales para realizar actividades en el horario escolar las hace más entusiastas al buscar información, interactúan positivamente con sus compañeras sin selectividad y trabajan de manera más armoniosa, aunque desconocen de diferentes herramientas para realizar contenido más interactivo.

Las redes sociales preferidas por las alumnas son YouTube, Facebook e Instagram pues en éstas encuentran a la mayoría de sus amigas y les permite seguir interactuando con ellas fuera del tiempo escolar. Para la investigación de tareas utilizan el navegador de Google y se les dificulta discernir entre información falsa de la verdadera.

Los riesgos referentes al uso de internet que más preocupan a las alumnas son los vinculados al contacto con desconocido y el subir información personal porque

consideran que la información privada se puede usar en su contra, como burla o amenaza, y que ello suele conllevar graves consecuencias.

La mayoría de las alumnas entienden el significado de ciber-bullying y sus consecuencias, pero desconocen las características del *Grooming*, *Sexting* y Nomofobia. Eliminar los riesgos de internet, como en cualquier ámbito de la vida, es imposible, por lo tanto, la formación es la clave para garantizar un uso crítico, responsable y seguro de las redes sociales e internet.

Es importante reconocer que los niños/as no pueden vivir al margen del mundo digital, tienen que saber las desventajas, riesgos y problemas que tiene la globalización y disponer de los medios necesarios para hacerle frente. En la infancia y la adolescencia se debe desarrollar la capacidad de desenvolverse tanto en el mundo *offline* como en el campo *online*.

En definitiva, considero conveniente el diseño y aplicación del taller de intervención psicopedagógica para que la inteligencia digital sea un aspecto beneficioso y enriquecedor, los contenidos sobre la vivencia en internet y la gestión de la privacidad deben tener mayor presencia y formar parte de los planes educativos.

La población menor de edad debe desarrollar conciencia sobre la importancia y las consecuencias de las acciones realizadas en la red, a la vez que debe reflexionar y tener conocimiento sobre las obligaciones y responsabilidades de cada persona usuaria de la red.

Inteligencia digital en las nuevas generaciones.

Taller para niños y padres



Janeth Ocampo

INTRODUCCIÓN

El siguiente programa de intervención tiene como objetivo implementar talleres de concientización a niños/as y padres de familia sobre la importancia de la inteligencia digital, promoviendo estrategias que desarrollen habilidades sociales, emocionales y cognitivas que permiten a las personas enfrentar los desafíos y demandas de la vida digital.

El programa de intervención se dividió en cuatro categorías y se realizaron ocho sesiones de 50 min cada una para desarrollar ocho competencias de la inteligencia digital: Identidad del ciudadano digital, huella digital, administrar tiempo en pantalla, empatía digital, control de privacidad, detección de riesgos y manejo del ciberbullying, pensamiento crítico y seguridad cibernética.

Todas las sesiones se planearon con un inicio, desarrollo y cierre donde por cada apartado se explicación del tema con ayuda de fichas descriptivas de las actividades a lo largo de la sesión se sugieren la proyección de videos para inducir a la reflexión del tema se realizan preguntas debates, se fomenta el trabajo en equipo y en plenaria para el análisis del tema y desarrollar habilidades de la inteligencia digital necesarias para lograr un equilibrio saludable entre la vida *online* y *offline* evitando los riesgos *online*.

ACTIVIDADES

CATEGORIA: IDENTIDAD DIGITAL	
COMPETENCIA DQ: IDENTIDAD DEL CIUDADANO DIGITAL	FECHA: 4 de febrero 2019
SESIÓN 1	TIEMPO: 50 MIN.
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE GENERAL: Crear y administrar la propia identidad y reputación <i>online</i> (huella digital)	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Analizar la importancia de la reputación digital al manejarse por la web y las redes sociales comprendiendo el impacto en la vida cotidiana.	
CONOCIMIENTOS PREVIOS: Concepto de <i>offline</i> y <i>online</i> . Manejo de redes sociales y páginas web	
TEMA DE LA SESIÓN: Somos lo que publicamos	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO: Para comenzar la actividad se solicita a las alumnas escriban en una ficha lo que entienden por “<i>offline</i>” y “<i>online</i>” posteriormente compartirá su respuesta, con las ideas de cada alumna, el mediador irá anotando en la pizarra todos los conceptos para formar un mapa conceptual. DESARROLLO: Durante la actividad se precisa la definición de los conceptos y se realizarán las siguientes preguntas ¿Cuáles son las diferencias entre ambos conceptos? ¿Qué es más importante, lo que saben de nosotros en la vida real o lo que saben en las redes sociales? Explicación del tema Los datos personales son aquellos datos que identifican a una persona: nombre, apellidos, teléfono, domicilio, dirección de correo electrónico, etc. y la propia imagen (fotografía) que, en muchos casos, es el dato que más rápidamente permite identificar a una persona. Personas desconocidas nos pueden identificar a través de la información existente sobre nosotros en Internet. Al término de la explicación Actividad online: se proyectará el video “Tu vida en las redes sociales tiene público” y se solicitará que lo relacionen con su vida. Al término se realiza la siguiente pregunta ¿Qué tanto saben las personas de ti? (no es necesario profundizar en la respuesta) Actividad offline Realizar la actividad “adivina quién soy” (ver ficha explicativa 1) 1. Los alumnos se agrupan de 2 en 2 y, en una hoja, escriben dos veces cinco datos personales (nombre de sus padres, dirección, número de	• Fichas blancas • Lápices • Computadora • Proyector Videos Tu vida en las redes sociales tiene público. https://www.youtube.com/watch?v=cojLhNcBdBU Identidad digital: https://www.youtube.com/watch?v=SN5zB

teléfono, fecha de nacimiento, deporte que practica) y acerca de su pareja.

Escribirá esos datos dos veces, en dos mitades diferentes de una hoja, que luego separará. Una de las partes la entregará al docente y la otra la conservará ocultando su contenido.

2. Como si de un sorteo se tratara, se van sacando cada una de estas mitades, se leen en voz alta los datos personales y se trata de adivinar a qué persona de la clase pertenecen. De esta forma, se puede comprobar que algunos datos, en ciertos contextos, permiten fácilmente reconocer a una persona.

CIERRE: para finalizar Se repartirá un decálogo de cómo crear una identidad digital responsable (previamente realizado) y se reflexionará con el alumno ¿por qué es importante tener una cuenta privada (en cualquier red social)? ¿Todo lo que publicamos nos presenta a la sociedad como realmente somos? ¿Qué consecuencias pasaría si no construimos desde este momento una identidad digital sana?

wVPktM

Tu identidad digital depende de ti.

https://www.youtube.com/watch?v=2PnYNAO_9CI

¿Eres lo que publicas?

<https://www.youtube.com/watch?v=WzmbBCtm8fs>

formato: Decálogo

¿Cómo crear una identidad digital responsable?

Aspectos a evaluar:

Participación activa

Respuestas de las preguntas debate

Trabajo en binas.

Fichas de conocimiento previo (conceptos offline y online)

CATEGORIA: IDENTIDAD DIGITAL	
COMPETENCIA DQ: HUELLA DIGITAL	FECHA: 5 de febrero 2019
SESIÓN: 2	TIEMPO: 50 min
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE GENERAL: Comprender la naturaleza de las huellas digitales, su gestión responsable y sus consecuencias en la vida real.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Diferenciar las características de una huella digital activa de una pasiva y comprenda el impacto que tiene en la vida cotidiana	
CONOCIMIENTOS PREVIOS: huella digital, <i>cookies</i> , navegación en la red	
TEMA DE LA SESIÓN: Una imagen dice más que mil palabras	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO: Se comienza la actividad recordando con los alumnos el tema visto anteriormente con una pregunta detonante ¿Qué importancia tiene nuestra identidad digital en nuestra vida <i>offline</i>? Y ¿cómo se relaciona la identidad digital con la huella digital? Posteriormente a eso se proyectará el video “huella digital: construir una identidad digital” para reflexionar junto con los alumnos las primeras preguntas. DESARROLLO: Durante la actividad se mencionará la definición de los conceptos y se realizarán las siguientes preguntas ¿Qué diferencia existe entre la huella digital activa de la pasiva? Y ¿Cómo podemos crear una huella digital activa positiva? Podemos proyectar el video ¿Qué es la huella digital?”, para reforzar el tema Explicación del tema La huella digital es un concepto que incorpora todos los registros y rastros que dejamos cuando utilizamos internet. En la mayoría de los casos son beneficiosos para el usuario, pero en otras pueden ser realmente perjudiciales ya que nunca son irrelevantes. Estos registros representan información sobre nosotros que pueden servir a terceros para ganar dinero o bien conocer nuestras preferencias y vender mejor sus productos. Actividad offline <i>Realizar la actividad “mis huellas” (ver ficha explicativa 2)</i> Con ayuda de un globo y una fotografía de un personaje, el facilitador solicitará que los alumnos anoten un comentario en el globo (como se hacen en las redes sociales) y lo pasen de un compañero a otro. Posteriormente se solicitará a los compañeros desenredar el hilo del globo (al ver que resulta difícil desenredar el hilo) el facilitador inducirá a los alumnos a comparar la actividad con la vida real, cómo la actividad es similar a lo que le pasa con una fotografía, comentario o información que proporcionamos o subimos en redes sociales y si no se tienen precauciones podemos correr riesgos a corto, mediana y largo plazo.	• Globo • Hilo • Fotografía Videos Huella Digital: construir una identidad digital https://www.youtube.com/watch?v=fLKPsy2_2Og ¿Qué es la huella digital? https://www.youtube.com/watch?v=fb506ebswb8 La huella digital en Internet: reputación online. https://www.youtube.com/watch?v=pZrMxQnY0IU

CIERRE: para finalizar se proyectará el video “¿Eres la misma persona en redes sociales?” Y “Las redes sociales forman parte de tus entrevistas” y se realizará una pregunta que permita un debate ¿Qué tanto de lo que han publicado en sus redes sociales los representa o va de acuerdo con sus valores?

¿Eres la misma persona en redes sociales?

<https://www.youtube.com/watch?v=6K0wtyDI2u4&t=9s>

Las redes sociales forman parte de tus entrevistas de trabajo

<https://www.youtube.com/watch?v=czGoaAhrPEc&list=PLAprzBkJhoz5ZNQCLQyKFzMhweRIILEWv&index=2>

Aspectos a evaluar:

Participación activa

Respuestas de las preguntas debate

Trabajo en equipo.

CATEGORIA: USO DIGITAL	
COMPETENCIA DQ: EMPATÍA DIGITAL	FECHA: 6 de febrero 2019
SESIÓN: 3	TIEMPO: 30 min
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE GENERAL: Fomentar la empatía y la sensibilización ante determinadas situaciones y problemas generados en las redes sociales	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Mostrar empatía hacia las necesidades y sentimientos tantos propios como ajenos en un entorno <i>online</i>	
CONOCIMIENTOS PREVIOS: Empatía, emoticones	
TEMA DE LA SESIÓN: En los pixeles del otro.	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO: Se inicia la sesión indagando en los alumnos sus conocimientos previos en cuanto al concepto de empatía solicitando que den dos ejemplos en los que ellos han sido empáticos. Posteriormente se proyectará el video “empatía digital” y se irá respondiendo las preguntas que se mencionan en el video ¿Cómo interpretas las siguientes frases “no hagas a los demás lo que no quieres que te hagan a ti” y “ponte en los zapatos de otros?” DESARROLLO: Durante la actividad se describe la definición de empatía y por qué es importante demostrarla en ambientes digitales, se proporcionará al alumno una hoja blanca para que dibujen los emoticones que conocen y en qué situación los utilizan. Explicación del tema La empatía consiste en tener la capacidad de ver la situación desde la perspectiva del otro, tener en cuenta no solo lo que nos dice, sino también lo que siente, entender sus emociones. <i>La empatía digital</i> se puede definir como el arte de comprender a las personas que están <i>online</i>, eso conlleva la capacidad de ocupar su lugar, de comprender su realidad, su actitud y sus opiniones libres de prejuicios.	Videos Empatía digital https://www.youtube.com/watch?v=SGSmnJCq-Xk

Actividad offline

Realizar la actividad “Role playing” (ver ficha explicativa 3)

Se inicia la actividad explicando a los alumnos que el “role playing” es una técnica donde se simula una situación que se presenta en la vida real, los participantes deberán adoptar el papel de un personaje en concreto y crear una situación como si se tratara de la vida real.

Posteriormente se solicitará la participación de tres compañeros quienes elegirán una tarjeta con una situación a representar frente a sus compañeros. Son tres situaciones diferentes donde el resto de los integrantes mencionará cómo reaccionarían ante la situación representada.

CIERRE: Para finalizar la actividad se reflexionará con los alumnos las consecuencias de no ser empático en la vida *online* y *offline*, para ello puede presentarse el video “Empatía digital” y se analizarán los datos allí mencionados.

Empatía digital

<https://www.youtube.com/watch?v=Okq5IJNW2EU&t=7s>

Aspectos a evaluar:

Participación activa

Respuestas de las preguntas debate

Trabajo en equipo.

CATEGORÍA: USO DIGITAL

COMPETENCIA DQ: ADMINISTRAR TIEMPO EN PANTALLA

FECHA: 7 de febrero 2019

SESIÓN: 4

TIEMPO: 50 min

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE GENERAL: Desarrollar el autocontrol para lograr un equilibrio saludable entre la vida *online* y *offline*

PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Analizar cómo impacta la presión del tiempo en la organización individual y grupal.

CONOCIMIENTOS PREVIOS: *Vamping*, redes sociales

TEMA DE LA SESIÓN: Mi tiempo, mi responsabilidad.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

RECURSOS DIDÁCTICOS

INICIO: se comienza la actividad preguntando a los alumnos sus redes sociales favoritas y por qué, posteriormente se les pedirá analicen cuánto tiempo pasan navegando en las redes sociales y se les invita a ver el video “El peligro de redes sociales” y después se analizarán los datos del video “Tiempo dedicado a las redes sociales”

Explicación del tema

Según la Academia Americana de Pediatría (2014) si los niños pasan un tiempo excesivo frente a las pantallas puede aumentar el riesgo de problemas de comportamiento y atención, pierden el interés por otro tipo

Videos

de aprendizaje, su descanso no será el óptimo por tanto estímulo, lo vuelve más sedentario y cuando no tiene un dispositivo es más hiperactivo.

Actividad offline

Realizar la actividad “contra reloj” (ver ficha explicativa 4)

DESARROLLO: para iniciar la actividad, el facilitador deberá dividir al grupo en 2 equipos y dar a cada uno un *tangram* y una hoja con diversas figuras así como las actividades a realizar en 20 min (se les dará 2 min para que cada equipo se ponga de acuerdo de cómo realizar cada actividad mencionada) y pasando los 20 min, se solicitará a los alumnos dejar las actividades hasta donde queden (Aunque no logren terminar todo), es importante respetar el tiempo establecido para enfatizar la importancia de la organización.

El facilitador inducirá a los alumnos a reflexionar que la comunicación y la autogestión del tiempo es necesario para lograr objetivos a partir de preguntas detonantes.

¿Cómo se pusieron de acuerdo para realizar la actividad? ¿Por qué creen importante comunicarse para la realización efectiva y productiva de las actividades? ¿Cómo se sintieron estar en contra reloj o limitados de tiempo? ¿Cómo se relaciona esta actividad con tu vida diaria?

Al finalizar el debate se les proporcionará a los alumnos el documento “Administro mi tiempo”, este documento es un cronograma de actividades en blanco en el cual los alumnos deberán llenar para planear sus actividades diarias y el tiempo que pretenden dedicarle a cada acción.

CIERRE: Para terminar con la actividad se les invita a los alumnos a pensar qué problemas de organización, salud, comunicación, social etc. pueden desarrollar si no administran su tiempo adecuadamente.

Se les proyecta el video “*Vamping*” para conocer el término y sus consecuencias, así como el video “Cuanto Tiempo Le Dedicar a Tus REDES SOCIALES y APPS | Android” para invitarlos a descargar la aplicación “análizador de uso” y regular su navegación en redes sociales.

El Peligro de las REDES

SOCIALES |

Adicción a

Instagram,

Facebook...

<https://www.youtube.com/watch?v=ZGeIH-ffMUo>

Tiempo dedicado a las Redes Sociales

https://www.youtube.com/watch?v=M_SjpD>IfTY

Vamping

<https://www.youtube.com/watch?v=aH1WKw0NPGQ>

Cuanto Tiempo Le Dedicar a Tus REDES

SOCIALES y

APPS | Android

Diagnósticos

<https://www.youtube.com/watch?v=tYn6BLKU2iA>

ASPECTOS A EVALUAR

Participación

Trabajo en equipo

Resolución de problemas

CATEGORÍA: SEGURIDAD DIGITAL	
COMPETENCIA DQ: CONTROL DE PRIVACIDAD	FECHA: 8 de febrero 2019
SESIÓN: 5	TIEMPO: 50 min
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE GENERAL: Comprender y defender los derechos a nivel digital.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Manejar con discreción la información personal compartida online para proteger la propia privacidad.	
CONOCIMIENTOS PREVIOS: protección de datos, ciber derechos	
TEMA DE LA SESIÓN: Ciber derechos para la protección de datos personales	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO: Se inicia la actividad cuestionando a los alumnos sus acciones para proteger su privacidad en las redes sociales y la importancia de cuidarla, así también se cuestiona sus conocimientos previos de sus ciber derechos y para qué pueden utilizarlos. DESARROLLO: para iniciar la actividad se solicita prestar atención al video “Protección de datos personales y prevención del robo de identidad” y “Protección de datos para niños” posteriormente se recordará el tema de identidad digital y huella digital relacionándolo con el tema. ¿Cómo se relaciona la identidad y huella digital con la protección de datos? Explicación del tema Ciber derechos Conocer los derechos y responsabilidades en línea, tiene como objetivo mejorar la experiencia en los espacios de ciber convivencia, contribuye a la participación de ejercer sus derechos y deberes individuales y colectivos. Actividad Offline Realizar la actividad “El juzgado online” (ver ficha explicativa 5) El facilitador solicita a los alumnos formen equipos de 3 personas. Posteriormente se proyectarán unas oraciones las cuales los alumnos deberán leer y analizar la situación y decidir si es un ciber derecho, una ciber responsabilidad o un riesgo en internet. 1. Armando le pide a José Luis que no lo etiquete en una foto. 2. Fabián expresa su opinión acerca de un partido político. 3. Carlos lee el aviso de privacidad antes de bajar una aplicación y decide desactivar el acceso a su ubicación. 4. Ana decide cancelar solicitudes de amistad en sus redes sociales. 5. Pepe les pide a sus amigos que le dejen de enviar packs de otros compañeros. CIERRE: Después de haber contestado los alumnos leerán las respuestas y se realizará un debate de cada situación presentada anteriormente. ASPECTOS A EVALUAR: Participación, Trabajo en equipo Debate ,	Videos Protección de datos personales y prevención del robo de identidad https://www.youtube.com/watch?v=d0W4h0msFoo protección de datos para niños https://www.youtube.com/watch?v=mI6fr6Y6dPI Deberes y derechos de la ciudadanía digital https://www.youtube.com/watch?v=jdvZYFCrEI4 LA PROTECCIÓN DE DATOS ES TU DERECHO, CONÓCELO https://www.youtube.com/watch?v=lRoZhQS6kN8 Documento de ciber derechos.

CATEGORÍA: SEGURIDAD DIGITAL	
COMPETENCIA DQ: DETECCIÓN Y MANEJO DEL CIBER-BULLYING	FECHA: 11 de febrero 2019
SESIÓN: 6	TIEMPO: 50 min
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE GENERAL: Evitar y limitar los riesgos <i>online</i> (<i>cyberbullying</i> , <i>grooming</i> , <i>Sexting</i> , <i>Nomofobia</i>).	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Detectar situaciones de acoso en internet y tener la capacidad de manejarlas con sabiduría.	
CONOCIMIENTOS PREVIOS: <i>Cyberbullying</i> , <i>Sexting</i> , <i>grooming</i> y Sextorción.	
TEMA DE LA SESIÓN: RIESGOS DIGITALES	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO: Se comienza la actividad cuestionando a los alumnos con las siguientes preguntas: ¿En qué Apps o redes sociales interactúan más? ¿Qué tipo de contenido publica? (videos, memes, imágenes, texto) ¿Qué situaciones favorables o desfavorables se pueden presentar en estas redes sociales? ¿Qué riesgo corres en estas apps o redes sociales? ¿Qué haces para protegerte de los riesgos? Posteriormente se proyectará el video ¿Duelen más las palabras a la cara ... o en la red? Y se analizará en plenaria. DESARROLLO: Posterior al análisis se proyectará la siguiente imagen para la explicación de los diferentes tipos de riesgos en internet. Explicación del tema.  Por cada tema se irá proyectando un video para que ayude a comprender mejor los términos. Actividad offline Realizar la actividad “Riesgómetro digital” (ver ficha explicativa 6)	Videos ¿Duelen más las palabras a la cara... o en la red? https://www.youtube.com/watch?v=rpnLvDPpzd0 ¿Qué es el cyberbullying? https://www.youtube.com/watch?v=GRfQnuDKRsA Los peligros del GROOMING en internet https://www.youtube.com/watch?v=z-mdY10bj6w GROOMING: Creo que me gustas (Cortometraje) https://www.youtube.com/watch?v=k75Lg3Smk4A

El facilitador compartirá a los alumnos el documento de “riesgómetro digital” con la finalidad de realizar un análisis de sus redes sociales o aplicaciones más utilizadas, qué uso le dan y cuáles son los beneficios y riesgos que pueden tener si hacen un manejo inadecuado, solicitando que piensen en la o las personas a las que podrían pedirle apoyo si tuvieran un problema y la razón por la que acudirían a esa persona.

CIERRE: Para finalizar la actividad los alumnos compartirán sus respuestas al resto de sus compañeros y clasificarán sus respuestas de acuerdo al nivel de riesgo en el que se encuentran.

Sexting

¿Se te ha pasado por la cabeza enviar esa foto?
<https://www.youtube.com/watch?v=XCPxLQUEU1I>

Spot Sexting

<https://www.youtube.com/watch?v=24YcUO-Epqc>

Phishing: Qué es Phishing y cómo evitar ser víctima

<https://www.youtube.com/watch?v=UtGZqltfBEs>

Documento del riesgómetro digital

ASPECTOS A EVALUAR

Participación

Llenado del documento.

Análisis de resultado.

CATEGORÍA: ALFABETISMO DIGITAL		
COMPETENCIA DQ: PENSAMIENTO CRÍTICO		FECHA: 12 de febrero 2019
SESIÓN: 7		TIEMPO: 50 min
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE GENERAL: Discernir entre información verdadera y falsa que encontramos en internet.		
PROPÓSITO DE LA SESIÓN: identificar los operadores de búsqueda y diferencias de las páginas electrónicas de los motores de búsqueda.		
CONOCIMIENTOS PREVIOS: Pestañas de opción, barra de búsqueda, botón de búsqueda, buscadores, operadores, URL etc.		
TEMA DE LA SESIÓN: LA CLAVE DE BUSCAR		
SECUENCIA DE ACTIVIDADES		RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO: Se comienza la actividad cuestionando a los alumnos; si quieren saber todo sobre un parque de diversiones que van a visitar ¿cómo buscarían información? si necesitan investigar una biografía ¿Qué información elegirían? ¿Cómo saben que la información es verdadera? DESARROLLO: posterior a las respuestas de los alumnos se explicará las características de las páginas electrónicas y los motores de búsqueda y se realizará un mapa conceptual con las características Explicación del tema Existen muchas maneras de obtener información por diferentes medios (impreso o digitales) pero no todo lo digital es verdadero o útil y es necesario aprender a buscar e identificar la información adecuada. <i>Las páginas electrónicas</i> son espacios en internet que contienen información, imágenes, videos, juegos etcétera, acerca de cualquier tema y acceder es sencillo, solo se necesita saber un vínculo o la dirección URL, pero existen los motores de búsqueda con los que encontrarás de manera rápida y fácil lo que investigues. <i>Un motor de búsqueda</i> averigua en internet lo que necesites, solo debes escribir qué necesitas y te mostrará las direcciones o los vínculos de las páginas en las que encontrarás información. Los motores de búsqueda revisan las páginas que hay en la red y escogen las que contienen al menos una de las palabras que escribes en su barra de búsqueda. Existen muchos buscadores entre ellos Google, Yahoo!, Bing y Ask. Posteriormente se explica a los alumnos que los “operadores” son palabras o signos que ayudan a buscar información específica y se analizará la siguiente tabla.		¿Qué son los motores de búsqueda? https://www.youtube.com/watch?v=Crr-ohCQFfHo
Operadores	Función	Ejemplo

.doc .pdf .ppt	Localizar archivos de lo que queremos encontrar en un lugar de solo páginas electrónicas.	La independencia.doc Historietas.pdf Biografía.ppt
Signo -	Omitir una palabra que se pueda relacionar con la búsqueda	Casa -departamentos
Comillas (“”)	Localizar páginas con las palabras exactas que están entre comillas	“día de la independencia”
.org .net .com.mx	Especificar dominios de internet de los cuales queremos información.	Gobierno: gob.mx

CIERRE: Para finalizar la actividad los alumnos realizarán en casa una búsqueda de información utilizando cualquier operador que les permita obtener información verdadera para armar una infografía (en el programa de canva) de algún tema que están viendo en otras materias y lo presentarán frente al grupo.

ASPECTOS A EVALUAR

Participación

Búsqueda de información

Realización de infografía

CATEGORÍA: ALFABETISMO DIGITAL	
COMPETENCIA DQ: SEGURIDAD CIBERNÉTICA	FECHA: 13 de febrero 2019
SESIÓN: 8	TIEMPO: 50 min
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE GENERAL: Utilizar contraseñas seguras y adecuadas para la protección de datos.	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Crear contraseñas seguras.	
CONOCIMIENTOS PREVIOS: Contraseña, caracteres.	
TEMA DE LA SESIÓN: Contraseñas seguras	
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	RECURSOS DIDÁCTICOS
INICIO: Se comienza la actividad cuestionando a los alumnos sus acciones para proteger su privacidad en las redes sociales y se plantean las siguientes preguntas: ¿Tus dispositivos digitales tienen contraseña? ¿Tu contraseña incluye tu apellido? ¿Tiene alguna fecha de nacimiento? ¿nombre/apellido de familiares? Posteriormente se cuestiona la importancia de cuidar su información personal por medio de las contraseñas. Posteriormente se proyectará el video “Cómo generar contraseñas seguras” DESARROLLO: Posteriormente a las respuestas de los alumnos se describirán 4 puntos importantes para crear una contraseña segura. Explicación del tema puntos para crear una contraseña segura: • Utiliza al menos 6 caracteres, idealmente 8. • Combina letras, números, signos de puntuación, mayúsculas y minúsculas. • Usa contraseñas distintas para cada cuenta importante que tengas. • Intenta cambiar tu contraseña con regularidad, en lo posible, cada 6 meses Actividad offline <i>Realizar la actividad “Cómo crear contraseñas seguras” (ver ficha explicativa 7)</i> El facilitador solicita a los alumnos que observen el ejemplo sobre la contraseña de Marcela y la clasificación de las contraseñas que puede utilizar. Después se solicita al alumno escribir una breve descripción sobre sí mismo, con quiénes vive, sus gustos o preferencias y que escriban cinco contraseñas que puede utilizar: Una con clasificación débil, una con clasificación moderada y una con clasificación segura tal como el ejemplo de la ficha. CIERRE: Para finalizar se invita a los alumnos a reflexionar porqué es importante crear contraseñas seguras	Cómo generar contraseñas seguras https://www.youtube.com/watch?v=l0nnL4xr3k0 Contraseña Segura Según un HACK3R Profesional https://www.youtube.com/watch?v=NtOwzaEzrbM Ejercicio de “Contraseña segura”
ASPECTOS A EVALUAR Participación Realización de contraseñas seguras	

CONCLUSIÓN

Puedo mencionar que el mundo digital ofrece numerosas oportunidades, pero también es una fuente de preocupaciones para padres y educadores. La educación, por tanto, debe comenzar en la esfera de influencia de los niños: los padres en sus hogares, los maestros en las escuelas.

Las oportunidades de evaluación, que permiten a los niños comprender mejor sus propias fortalezas y debilidades, son fundamentales para orientarles hacia el éxito, por ello en la intervención, fue de vital importancia evaluar el impacto del proyecto en las alumnas, identificándose que éstas reconocen las características de los conceptos como Ciberbullying, Sexting, Sextorsión y Grooming, comprenden las consecuencias de cada uno de ellos e identifican las redes sociales que generan este tipo de actos y reflexionan técnicas de prevención para proteger su integridad.

Por otra parte, logran reconocer la importancia de las huellas digitales y su impacto en la vida diaria, comprenden las ventajas y desventajas del uso inadecuado de las redes sociales y páginas de internet de este nuevo mundo digital, así como también se apropian de recursos y herramientas que les permiten aprovechar la inmediatez de la información y la facilidad para acceder a páginas de información para su aprendizaje autónomo.

Se observan alumnas más seguras al conocer su Identidad digital, para crear y administrar su propia reputación online y offline a partir de su personalidad.

Utilizan con destreza sus dispositivos y medios digitales, presentando un autocontrol logrando un equilibrio saludable entre la vida online y offline.

Conocen de seguridad digital evitando y limitando los riesgos online como cyberbullying, grooming, Sextorsión, así como el contenido problemático

(contenidos violentos u obscenos, entre otros) y detectan con facilidad amenazas cibernéticas (piratería, estafas, malware, etc.), situándolas en espacios virtuales fuera de riesgo.

Desarrollaron empatía, pues construyen relaciones online saludables con otras personas tomando en cuenta la inteligencia emocional.

Por último, observo a alumnas con mayor comprensión de sus derechos a nivel digital (a la privacidad, la propiedad intelectual, la libertad de expresión y la protección contra la incitación al odio, entre otros) y lo defienden.

Sin duda las competencias digitales que las alumnas han desarrollado facilitan la adaptación a las nuevas necesidades, ya que les permiten desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías, valorando las fortalezas y debilidades y respetando principios éticos en su uso.

En consecuencia, la recomendación es procurar un uso, responsable, ético y prudente e inteligente de estas valiosas herramientas que hoy han contribuido a revolucionar la dinámica de comunicación social.

FICHAS DESCRIPTIVAS

CATEGORÍA: Identidad digital.

COMPETENCIA DQ: Identidad del ciudadano digital.

SESIÓN: 1 **Tiempo:** 30 min



FICHA DESCRIPTIVA 1

TEMA: Somos lo que publicamos

JUEGO: Adivina quién soy

Paso 1: Para iniciar el juego, el facilitador solicita a los alumnos ponerse de pie y formar parejas.

Paso 2: El facilitador pide a cada persona escribir 5 datos personales de su compañero (nombre de sus padres, dirección, número de teléfono, fecha de nacimiento, deporte que practica).

Paso 3 :El alumno Escribe esos datos dos veces, en dos mitades diferentes de una hoja, que luego separará.

Paso 4: El alumno entrega una de las partes al docente y la otra la conservará ocultando su contenido.

Paso 5: Como si de un sorteo se tratara, el facilitador saca cada una de estas mitades y las lee en voz alta. Los alumnos tratan de adivinar a qué persona de la clase pertenecen.

Paso 6: Al terminar todas las papeletas el facilitador induce al alumno a reflexionar cómo de esta forma, se puede comprobar que algunos datos, en ciertos contextos, permiten fácilmente reconocer a una persona.

Materiales

- Hojas blancas
- Lápices

Identidad digital



En la red, además de que conservamos los mismos datos que nos identifican en el mundo offline, nuestra identidad personal se ve completada a través de todo lo que hacemos: comentarios, likes, retweets, fotos, etc.

¿Cómo crear una identidad digital responsable?

1

Sé responsable al crear perfiles en las redes sociales.

2

Configura adecuadamente la seguridad y privacidad de tus datos.

3

Sé respetuoso y consciente al socializar en la red.

4

Antes de compartir cualquier información piensa:

- ¿Qué quieres compartir?
- ¿Por qué lo quieres compartir?
- ¿Con quién lo quieres compartir?
- ¿Cuántas personas quieres que lo sepan?

5

Si un comentario no lo dirías en persona, no lo hagas detrás de una pantalla.

Todo este conjunto de acciones online contribuyen a formar la percepción que los demás tienen sobre cada uno de nosotros.

CATEGORÍA: Identidad digital.

COMPETENCIA DQ: Huella digital

SESIÓN: 2 **Tiempo:** 30 min



FICHA DESCRIPTIVA 2

TEMA: Una imagen dice mas que mil palabras.

JUEGO: Mis huellas

Paso 1: Para iniciar el juego, el facilitador solicita a los alumnos ponerse de pie y formar un círculo dentro del salón.

Paso 2: Posteriormente se le proporciona un globo con un hilo atado y con la fotografía de un personaje pegado, el cual tendrán que ir pasando de un lado a otro anotando en el globo un comentario hacia el personaje que representa (simulando que es un comentario como los que hacemos en las redes sociales).

Paso 3: Posteriormente se solicita a los compañeros desenredar el hilo del globo.

Paso 4. (al ver que resulta difícil desenredar el hilo) el facilitador induce a los alumnos a comparar la actividad con la vida real, ¿Cómo la actividad es similar a lo que le pasa con una fotografía, comentario o información que proporcionamos o subimos en redes sociales? si no se tienen precauciones podemos correr riesgos a corto, mediana y largo plazo.

Concientizarlos que la identidad digital es la huella que incorpora todos los registros y rastros que dejamos cuando utilizamos internet.

Materiales

- Globo
- Hilo

CATEGORÍA: Uso digital.

COMPETENCIA DQ: Empatía digital

SESIÓN: 3 **Tiempo:** 30 min



FICHA DESCRIPTIVA 3

TEMA: En los pixeles del otro.

JUEGO: Role Playing

Paso 1: Para iniciar el juego, el facilitador explica que el role playing es una técnica en la cual se simula una situación que se presenta en la vida real, donde los participantes deben adoptar el papel de un personaje en concreto y crear una situación como si se tratara de la vida real.

Paso 2: Se solicita la participación de 3 integrantes los cuales se les proporciona una situación diferente que representarán frente al resto de sus compañeros.

Situación 1: Han subido una foto mía, donde no salgo tan bien, todos mis compañeros la han visto y se burlan de mí. No quiero ir a la escuela por que las burlas están presentes a todas horas.

Situación 2: He dejado un comentario despectivo en una imagen que subieron de unos afroamericanos, no me gusta su color, nunca los he visto pero creo que han de oler mal... mejor que se vayan de aquí.

Situación 3: No me gustan los gatos, subí una video donde muestro como los he eliminado, si quieres puedo enseñártelo

paso 3: Se solicita al resto de los compañeros que den su punto de vista ¿Cómo actuarían frente a esta situación? y que emoticones utilizarían si están detrás de una pantalla.



Materiales

- Hojas blancas
- Fichas con situaciones

CATEGORÍA: Uso digital.

COMPETENCIA DQ: Administrar tiempo en pantalla

SESIÓN: 4 **Tiempo:** 20 min



FICHA DESCRIPTIVA 4

TEMA: Mi tiempo, mi responsabilidad

JUEGO: contra reloj

Paso 1: El facilitador debe dividir al grupo en 2 equipos y les proporciona a cada uno un tangram y una hoja con diversas figuras.

Paso 2: Se les menciona que tienen 10 min para realizar las siguientes actividades:

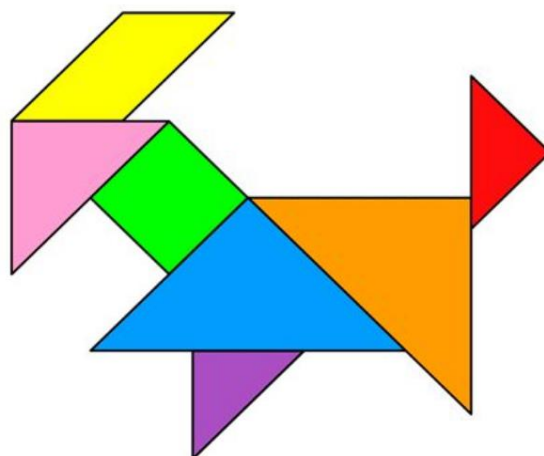
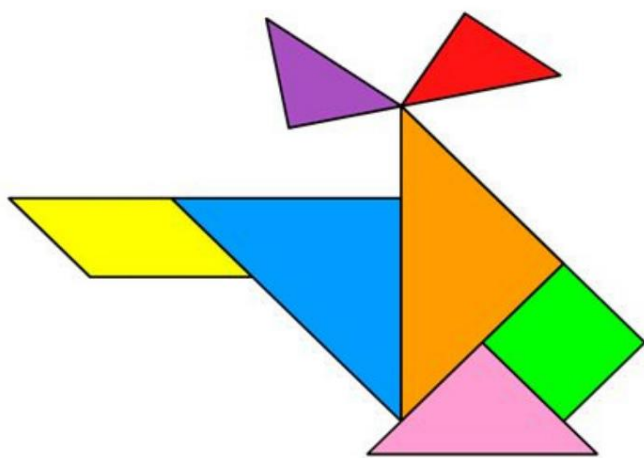
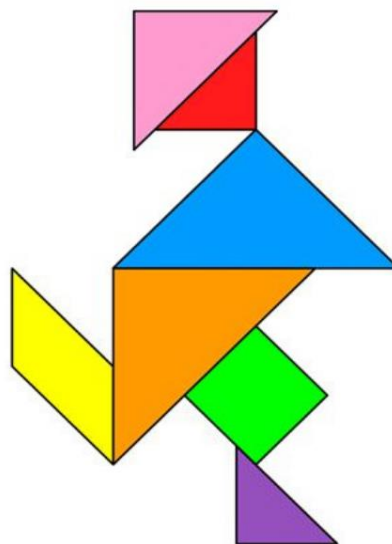
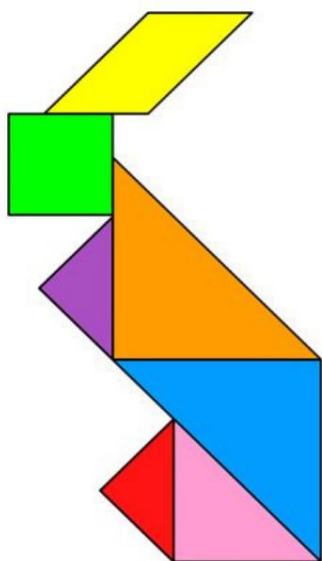
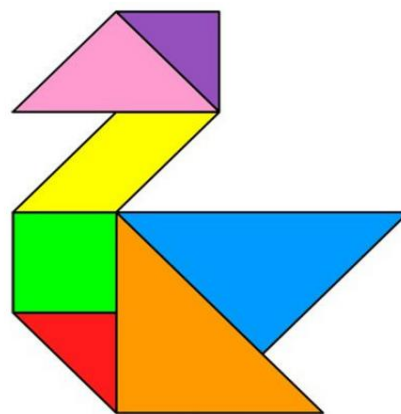
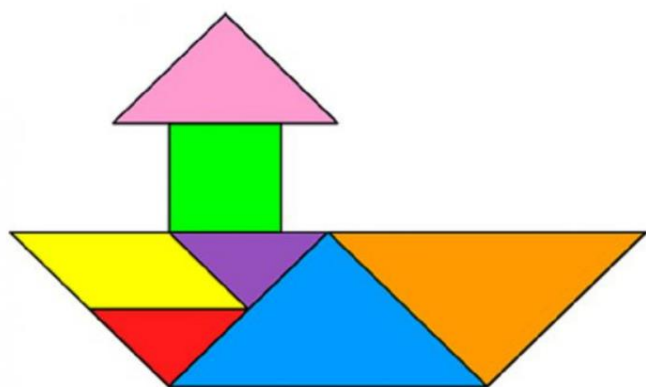
- Armar 5 figuras con el tangram.
- Crear una pequeña historia con las imágenes relacionadas.
- Realizar los dibujos armados con el tangram.
- Se les proporcionará 2 min para ponerse de acuerdo en la realización de las actividades.

Paso 3: pasando los 20 min, se solicita a los alumnos dejar las actividades (Aunque no logren terminar todo), es importante respetar el tiempo establecido para remarcar la importancia de la organización.

Paso 4: El facilitador inducirá a los alumnos a reflexionar por que la comunicación y la autogestión del tiempo es necesario para lograr objetivos.

Materiales

- Tangram
- hoja con imágenes
- para armar con tangram



NOMBRE: _____



ADMINISTRO MI TIEMPO

LUNES

ACTIVIDAD	TIEMPO

MARTES

ACTIVIDAD	TIEMPO

MIÉRCOLES

ACTIVIDAD	TIEMPO

JUEVES

ACTIVIDAD	TIEMPO

VIERNES

ACTIVIDAD	TIEMPO

SEGURIDAD DIGITAL

COMPETENCIA DQ: Control de privacidad

SESIÓN: 5 TIEMPO: 30 min



FICHA DESCRIPTIVA 5

TEMA: Ciber derechos para la protección de datos personales

JUEGO: El juzgado online

Paso 1: El facilitador solicita a los alumnos que formen equipos de 3 personas.

paso 2: Posteriormente se proyectan unas oraciones las cuales los alumnos deben leer y analizar la situación y decidir si es un ciber derecho, una ciber responsabilidad o un riesgo en internet.

1. Armando le pide a José Luis que no lo etiquete en una foto.
2. Fabián expresa su opinión acerca de un partido político.
3. Carlos lee el aviso de privacidad antes de bajar una aplicación y decide desactivar el acceso a su ubicación.
4. Ana decide cancelar solicitudes de amistad en sus redes sociales.
5. Pepe le pide a sus amigos que le dejen de enviar packs de otros compañeros.
6. María y Antonio subieron el vídeo donde otros compañeros golpean a Carlo afuera de la escuela.

paso 3: Después de haber contestado se leen las respuestas y se realiza un debate de cada situación presentada.

Materiales

- Documento de ciber derechos.

CIBER DERECHOS



1

Derecho a recibir un trato con respeto sin distinción.

2

Derecho al acceso y uso de internet para la información

3

Derecho a denunciar y contar con ayuda en situaciones violentas.

4

Derecho a expresar ideas, sentimientos y pensamientos en la red sin ofender a nadie.

5

Derecho a decidir utilizar aplicaciones o pertenecer a grupos de chat en las que no queremos estar.

6

Derecho a no revelar datos personales ni ser contactados por alguien que no solicitamos.

SEGURIDAD DIGITAL

COMPETENCIA DQ: Detección de peligros y manejo del Cyberbullying

SESIÓN: 5 TIEMPO: 30 min



FICHA DESCRIPTIVA 6

TEMA: Riesgos digitales

JUEGO: Riesgómetro digital

Paso 1: El facilitador solicita a los alumnos que reflexionen sobre las siguientes situaciones, piensa si en algún momento tú o alguien que conoces, ha vivido alguna situación de riesgo en Internet y solicita que contesten lo siguiente:

- ¿Qué riesgos existen en internet?
- ¿Conoces a alguien que ha practicado el Sexting?
- ¿Crees que las redes sociales propicien el grooming?
- ¿Qué pasaría si están en una situación de sextorción o grooming?
- ¿Qué puedes hacer para prevenir o terminar con el problema?

Paso 2: El facilitador propicia a tomar conciencia de que para algunos a la edad que tienen, ser popular parece ser muy importante, ¿a quién no le gusta tener muchas amistades con quien convivir? Sin embargo, antes de realizar cualquier acción es importante saber que buscar la popularidad a cualquier precio tiene gran riesgo, aún esta popularidad sea en Internet

Nombre _____



RIESGÓMETRO DIGITAL

Riesgo en Internet	¿Qué es para ti?	¿Qué consecuencias genera?	Red social en el que se puede ser vulnerable.	¿Qué puedes hacer para prevenir y protegerte?
Ciberbullying				
Sexting				
Sextorción				
Grooming				

¿Qué Consejo les darías al resto de tus compañeros para evitar los riesgos en internet?

ALFABETISMO DIGITAL

COMPETENCIA DQ: Seguridad cibernética

SESIÓN: 5 **TIEMPO: 30 min**



FICHA DESCRIPTIVA 7

TEMA: Contraseña seguras

JUEGO: Contraseñas seguras

Paso 1: El facilitador solicita a los alumnos que observen el ejemplo sobre la contraseña de Marcela y la clasificación de las contraseñas que puede utilizar.

Paso 2: después se solicita escribir una breve descripción sobre ellos mismo, con quiénes viven, sus gustos o preferencias y se les pide que escriban 5 contraseñas a partir de esos datos: Una con clasificación débil, una con clasificación moderada y dos con clasificación segura.

Ejemplo: Marcela Aguirre vive en Guadalajara con su familia (su papá Francisco, su mamá María, su hermano Juan, su hermana Jérica y su perro Rover) en la calle La Condesa 1555. Su cumpleaños es el 4 de marzo de 2003. Es fanática de Selena Gómez, le gusta escuchar música y leer libros. Ayer terminó Harry Potter y la Cámara de los Secretos. Acaba de abrir una cuenta de correo electrónico y no sabe qué contraseña utilizar por lo que eligió las siguientes:

Contraseña	Clasificación de la contraseña (segura, moderada o fuerte)	Por qué la clasificación de la contraseña
Aguirre	Débil	Es su apellido.
Selena1555	Moderada	Cantante favorita y dirección del hogar.
MAhp&eSG	Fuerte	Utiliza claves y abreviaciones sobre sus gustos lo que la hace difícil de adivinar: "Marcela Aguirre lee Harry Potter y escucha Selena Gómez"
MaRo1555	Moderada	Primeras dos letras de su nombre, el de su perro y el número de su casa.

Contraseñas seguras



* * * *



Escribe tres contraseñas que puedes crear, menciona cuál es su clasificación y por qué.

Contraseña

Clasificación

Fuerte, moderada o débil

Por qué la clasificación de la contraseña

ANEXOS

Anexo 1: ejemplo de diario de campo.

DIARIO DE CAMPO

Categoría: Trabajo individual		Fecha: 28 de enero 2019
Observaciones	Comentario	
Se inicia la clase observando que la mayoría de las alumnas llegan 15 minutos antes de iniciar las clases, eligen un lugar para sentarse (por lo general alado de sus amigas), acomodan sus cosas a un lado de sus sillas y bajan a las canchas a buscar al resto de sus compañeras mientras llega la hora de iniciar las clases. Mientras estan en las canchas se puede observar que las alumnas se relacionan con sus compañeras con mayor afinidad para platicar, algunas prefieren quedarse en el salón de clases a dibujar, leer un libro o platicar con una sola compañera. Durante las clases, se muestran atentas, toman notas del tema visto, son participativas, cuestionan cuando es necesario, se preocupan por entender y terminar la actividad y siempre buscan terminar antes que otra compañera. Durante el recreo se puede observar que las alumnas son selectivas con sus compañeras para desayunar, algunas prefieren desayunar en el pasto, otras en la cafeteria y unas mas por los pasillos. Se puede observar que al termianr de desayunar encienden sus dispositivos digitales para tomarse fotos, grabar videos con sus comapeñas y compartir contenido de la web. Mientras hacen uso de sus dispositivos pueden observarse mas tranquilas de lo habitual, interaccionan menos con sus compañeras y prefieren palticar atraves de sis dispositivos que de manera personal.	Durante las clases, se obrservan muy extrovertidas y se relacionan continuamente con sus compañeras. Se observan muy selectivas para relacionarse con el resto y prefieren estar con un grupo específico. Mientras hacen uso de sus dispositivo se observan mas tranquilas que cuando no lo usan y su interaccion con sus comoañeras disminuye.	

Anexo 2: Guion de entrevista

Preguntas	Respuestas		
• ¿Qué dispositivos digitales utilizas para comunicarte con tus amigos?			
• ¿Tus padres te dejan que accedas a internet y redes sociales?	si	no	¿por qué?
• Si tienes una red social ¿Quién te ayudó a crearla?			
• ¿Tus padres hablaron de la responsabilidad de ingresar a redes sociales y sus posibles riesgos de su uso?	si	no	¿por qué?
• ¿Consideras que un contacto en una red social es lo mismo que un amigo en la vida real?	si	no	¿por qué?
• ¿Has tenido dudas al compartir información personal en las redes sociales?	si	no	¿por qué?
• ¿Alguna vez has enviado por la web alguna foto personal comprometedor a alguien?	si	no	¿por qué?
• ¿Te has burlado de alguna foto, video o comentario de algunos de tus compañeros en la web?	si	no	¿por qué?
• ¿Permites que te etiqueten en una foto, video o comentarios de las redes sociales?	si	no	¿por qué?
• Tienes algunas normas para usar las redes sociales	¿Cuáles?		

Anexo 3. Encuesta

Escuela :

Sexo: F() M()

Edad:

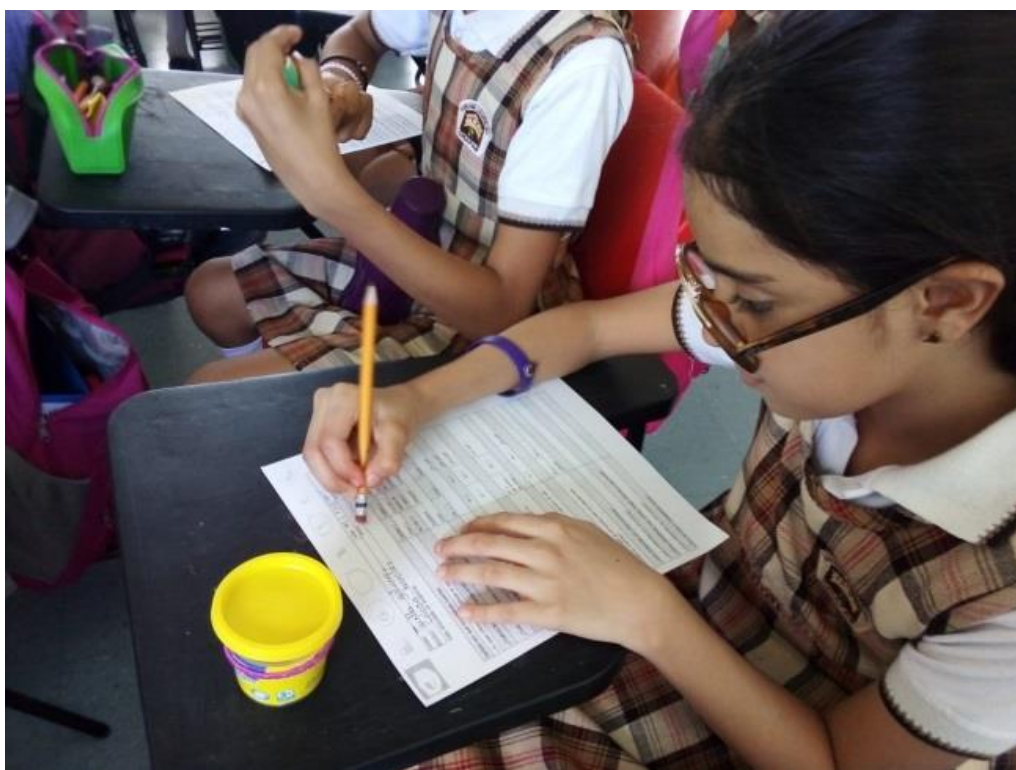
Grado y Grupo:

Preguntas		Respuesta			
1.-	Señala con qué dispositivo cuentas y de	Celular	Tablet	Laptop	No tengo
2.-	Si usa internet ¿Desde dónde te conectas?	Casa	Escuela	Celular	Otro
3.-	¿Cuánto tiempo te conectas a internet al día?	Menos de 1 hora	De 2 a 5 horas	Más de 5 horas	No Uso
4.-	¿Tienes alguna cuenta en estas redes sociales?	Facebook	Instagram	WhatsApp	Snapchat
5.-	¿En qué horario te conectas?	Día	tarde	Noche	Todo el día
6.-	¿Tu perfil tiene alguna restricción?	Si	No	¿Por qué?	
7.-	Escribe algunos riesgos cibernéticos que conozcas				
8.-	¿Tienes algún contacto en redes sociales que no conozcas?	Si	No	¿Por qué?	
9.-	¿Qué entiendes por huella digital?	Es hombre	Es mujer		
10.-	¿Alguna vez te han molestado/acosado en internet?	Si	No	¿Por qué?	
11.-	¿Qué entiendes por Sexting?				
12.-	¿Te has encontrado en el mundo real con alguien que conociste por internet?	Si	No	¿Por qué?	
13.-	¿Qué entiendes poro Ciber bullying?	¿Dónde?			
14.-	¿Qué entiendes poro Grooming?				
15.-	¿Cómo identificas los riesgos en internet y que haces?				
16.-	¿Qué entiendes por Nomofobia?				
17.-	¿Qué es para ti la inteligencia digital?				

Anexo 4: aplicación de encuestas



Aplicación de encuesta a las alumnas de sexto grado.





Exposición de las alumnas haciendo uso de los dispositivos digitales





Dinámicas del taller de inteligencia digital,



Anexo 5: Cronograma de actividades



REFERENCIAS DOCUMENTALES

Ardila, R. (2010) Inteligencia. ¿Qué sabemos y qué nos falta por investigar?

Rev. Acad. Colomb. Cienc. 35 (134): 97-103, 2011.

Bernardo Pérez Orozco. (2018) Inteligencia Artificial. Oficina de Información

Científica y Tecnológica para el Congreso de la Unión. (INCYTU) INCYTU,

No. 012. Recuperado de <http://www.foroconsultivo.org.mx/>

Bulnes, Mónica (2016). *Entender y formar adolescentes en la era digital*. México:

Paidós.

Díaz E y Lara F. (2015) protocolo de investigación: Enfoques, métodos y técnicas

en ciencias sociales y humanas. México: CeCol

DQ Institute (2019) Leading Digital Education, Culture and innovation. Recuperado

de: <https://www.dqinstitute.org/>

FamilyON: (2019) Disfruta de la tecnología en familia. 3 páginas web públicas que

debes conocer si tus hijos navegan por la Red.__Recuperado de:

<https://www.familyon.es/3-paginas-web-publicas-que-debes-conocer-si-tus-hijos-navegan-por-la-red/>

. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF 2020) Investigación de

riesgos y oportunidades para los niños en un mundo digital. Recuperado de

<https://www.unicef-irc.org/>

Flores, Jorge (2020). Pantallas Amigas “Por una ciudadanía Digital Responsable”.

Recuperado de: <https://www.pantallasamigas.net/>

Gamito Rakel, Aristizabal Pilar; Olasolo Marina (2017) LA NECESIDAD DE

TRABAJAR LOS RIESGOS DE INTERNET EN EL AULA. Profesorado.

- Revista de Currículum y Formación de Profesorado, vol. 21, núm. 3, mayo-agosto, 2017, pp. 409-426, Universidad de Granada, Granada, España.
- García, Corina. (2008). Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad. *Redalyc*, (29), 272 – 278.
- García, Fernando. (2010). *Internet en la vida de nuestros hijos ¿cómo transformar los riesgos en oportunidades?* España: Generaciones interactivas.
- Hayman S. y Coleman J. (2017) Padres y tecnología digital. México: Trillas
- Hernández, Sampieri. (2004) Recolección de datos en metodología de investigación (pp.343-491) México. McGraw-Hill.
- Mendoza Yenny [Gente y blogs]. (2018). Inteligencia Digital. [Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=YJsnDzxuDtQ>
- Novoa, Armando (2016). *Civismo digital*. México. Civismo Digital MX. Recuperado de <http://civismodigitalmx.org/>
- Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE 2019). Cómo medir la transformación digital. Traducido por Asociación Colombiana de Usuarios de Internet. ISBN (PDF) 9789264311992, consulta en línea en: DOI: <http://doi.org/10.1787/af309cb9-es> recuperado de <https://www.oecd.org/going-digital/como-medir-la-transformacion-digital-af309cb9-es.htm>
- Paolini Paola y Ravalli María. (2016) Chic@s conectados. Investigación sobre percepciones y hábitos de niños, niñas y adolescentes en internet y redes sociales. Buenos Aires. UNICEF. Recuperado de <https://www.unicef.org.ar>
- Sánchez-Teruel, D. Robles-Bello, M. A. (2016). Riesgos y potencialidades de la era digital para la infancia y la adolescencia. *Revista Educación y Humanismo*, 18(31), 186-204. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.17081/eduhum.18.31>.

Stoilova, Mariya; Livingstone, Sonia; Khazbak, Rana (2021). Investigación de riesgos y oportunidades para los niños en un mundo digital, Documentos de debate de Innocenti núm. 2021-01, Oficina de Investigación de UNICEF - Innocenti, Florencia.

Tiba I. (2009) Quien ama educa. Mexico: Santillana Ediciones Generales.

Valenzuela Catalina (2016). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Barcelona: FAROS
Recuperado de: <http://faros.hsjdbcn.org>.

Villamizar, G. y Donoso, R. (2013). Definiciones y teorías sobre inteligencia. Revisión histórica. En Psicogente, 16(30), 407-423

Vuanello, Graciela Roxana Gladys (2015) Los niños frente a Internet: seguridad, educación y tecnología Trayectorias, vol. 17, núm. 41, julio-diciembre, 2015, pp. 108-129 Universidad Autónoma de Nuevo León Monterrey, Nuevo León, México

Cuatro razones para cuidar nuestras huellas digitales (2019) Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=cpH-zSRV6Ug&feature=emb_logo