

**@PRENDER
CIUDADANÍA
DIGITAL**

DOCUMENTO ORIENTADOR PARA DOCENTES





INDICE

| | |
|---|-----------|
| <u>INTRODUCCIÓN</u> | 1 |
| <u>SOBRE LA PROPUESTA</u> | 3 |
| <u>MISIÓN 1: CONOCER Y COMUNICAR LA CIUDADANÍA DIGITAL</u> | 5 |
| <u>MISIÓN 2: PROFUNDIZAR EN LAS RESPONSABILIDADES COMO INTEGRANTES DE UNA CIUDAD VIRTUAL</u> | 8 |
| <u>MISIÓN 3: RESPETO Y CONVIVENCIA DIGITAL</u> | 14 |
| <u>MISIÓN 4: PRODUCIR EL PORTAL WEB</u> | 16 |
| <u>BIBLIOGRAFÍA</u> | 18 |
| <u>CAJA DE HERRAMIENTAS</u> | 20 |

INTRODUCCIÓN

Los medios y tecnologías digitales configuran nuevas formas de comunicarnos, relacionarnos y pensar el mundo. El acceso a gran cantidad de información, la posibilidad de producir contenidos en múltiples lenguajes y de compartirlos en la red, la emergencia y rápida expansión de las Inteligencias Artificiales Generativas (IAG); son transformaciones que tienen profundas implicancias en los escenarios socioculturales y educativos del mundo actual.

Alfabetizaciones múltiples, emergentes, mediáticas, digitales, son expresiones metafóricas que buscan poner de relevancia esos otros saberes vinculados a lo contemporáneo y la escuela es el espacio propicio para su apropiación crítica, creativa y responsable.

Por ello, es esencial que jóvenes y adolescentes comprendan los derechos y responsabilidades en los entornos virtuales, fomentando una **cultura de respeto y convivencia**, problematizando prácticas y discursos.

El eje educación digital presente en el diseño curricular de Educación Secundaria de Entre Ríos aporta una perspectiva desde la cual posicionarse.

- 🎯 “Introducir las nuevas tecnologías, no solamente como un recurso didáctico que amplía las posibilidades materiales del aula, sino también y sobre todo, como ámbito productivo de acceso al conocimiento y de recreación de la cultura” (CGE 2011; Tomo I)

De esta manera, se habilitan espacios para que puedan fortalecer sus habilidades no solo como **usuarios críticos** sino también como creadores de contenidos.

Algunas expresiones de **situaciones de alerta** pueden ser:

La conectividad ofrece numerosos **beneficios**. Facilita el acceso a una amplia gama de recursos educativos y de información, lo cual es esencial para el aprendizaje continuo.

“Ciudadanía digital” es un concepto que está en permanente construcción. Refiere principalmente a nuestras actitudes en los espacios digitales, y al mismo tiempo a nuestros derechos y obligaciones.

 “La ciudadanía digital es un conjunto de competencias que faculta a los ciudadanos a acceder, recuperar, comprender, evaluar y utilizar, para crear, así como compartir información y contenidos de los medios en todos los formatos, utilizando diversas herramientas, de manera crítica, ética y eficaz con el fin de participar y comprometerse en actividades personales, profesionales y sociales”. (Unesco, 2014)

En este marco, constituirnos como **ciudadanos digitales** nos permite y compartir contenidos propios, fomentando la creatividad y la expresión personal, facilita la comunicación y colaboración entre estudiantes y docentes, que suele exceder una propuesta educativa y se extiende a otros espacios.

Sin embargo, también presenta **riesgos** que deben ser gestionados adecuadamente para acompañar al estudiantado y las familias.

Algunas expresiones de **situaciones de alerta** pueden ser:

- **Exposición a información falsa:** la facilidad para compartir información puede llevar a la difusión de noticias falsas o información errónea.
- **Ciberacoso:** los entornos digitales pueden ser utilizados para el acoso y la intimidación entre pares. El ciberbullying puede definirse como “el uso de medios telemáticos (internet, celulares, videojuegos online, aplicaciones, etc.) para ejercer el acoso

psicológico entre iguales” (Guía de sensibilización sobre Convivencia Digital, 2020). Es decir, tiene que haber niños, niñas y adolescentes en ambos extremos del conflicto para que sea considerado como tal. Si hay presencia de un adulto, estamos ante otro tipo de ciberacoso.

- **Privacidad y seguridad:** la protección de los datos personales es un desafío constante en el mundo digital.

Incorporar estos aprendizajes no solo potenciará las habilidades técnicas y cognitivas, sino que también los formará como ciudadanos responsables y críticos en un entorno cada vez más conectado. La escuela tiene un rol crucial en esta transformación, y es necesario desarrollar estrategias educativas que integren estos nuevos lenguajes y saberes.



SOBRE LA PROPUESTA

Esta **propuesta de enseñanza** destinada a estudiantes de nivel secundario pretende abordar diferentes aspectos de la **ciudadanía digital** a través de **un desafío con actividades** enmarcadas en el eje curricular de educación digital.

El **objetivo principal** es **promover la reflexión y desarrollar competencias para que, en pequeños grupos, puedan realizar diferentes actividades desde una perspectiva crítica.** Además, fomentar un uso consciente de las aplicaciones, plataformas y redes sociales de maneras quizás inexploradas hasta el momento.

Las actividades planteadas en **@prender Ciudadanía Digital**, buscan propiciar en los jóvenes, el desarrollo de competencias para la producción de contenidos y narrativas que les sean propias. Orientadas a promover la participación y apropiación de los contenidos para producir recursos digitales en diferentes formatos.

A través de este desafío, los estudiantes aprenderán a conocer y comunicar **qué es la ciudadanía digital, profundizar en sus responsabilidades y explorar buenas prácticas** para una mejor convivencia en línea.

» ¿Cómo se organiza el material?

Los contenidos se desarrollan a través de la exploración de **cuatro apartados con una misión** a concretar en cada uno de ellos.

- Ciudadanía digital
- Responsabilidades y convivencia
- Respeto y convivencia digital
- ¡A producir! diseñamos el portal web

Los estudiantes se dividirán en grupos. Cada misión propone situaciones que se pueden resolver en clase o de manera remota, el resultado de las mismas será **un contenido digital**. Cada uno de estos contenidos será insumo para completar la meta final de este desafío: **crear su propio portal web**.



Acceder al recurso:

<https://aprender.entrieros.edu.ar/ciudadania-digital-2/>



MISIÓN 1: CONOCER Y COMUNICAR LA CIUDADANÍA DIGITAL

La primera misión consiste en investigar y comunicar qué es la ciudadanía digital

»» Contenidos

- Los derechos y responsabilidades en los entornos virtuales orientada **a la apropiación de características** de la ciudadanía digital.
- La comunidad en línea como **espacio virtual de intercambio y retroalimentación** de la enseñanza y el aprendizaje entre pares.
- **Lenguajes y formatos**: multiplicidad de formatos para expresar y comunicar ideas.
- La herramienta en línea **Wordart** para crear nubes de palabras que faciliten la comunicación digital de contenidos trabajados.
- **Tutoriales**: usos para investigar el manejo de herramientas y la generación de capacidades digitales.



Antes de realizar las actividades se le sugiere a los grupos de estudiantes que **creen una carpeta y generen un archivo** de texto en el cual se resguardarán los materiales y avances que vayan realizando.

Dinámica de grupos

Para llevar adelante el desafío se orientará a los estudiantes a que formen grupos de trabajo de cuatro o cinco integrantes y que inventen un nombre que los represente como equipo. Brindamos algunos ejemplos, como “La sociedad de los Youtubers, los fanáticos del fútbol, Amantes de la pizza, Mascoteros asociados, etc”. Sugerimos trabajar con la técnica de lluvia de Ideas para crear nombres de equipos, ya que se trata de una forma creativa que promueve la expresión y la

puesta en común de la diversidad de pensamientos y perspectivas.

Derechos en el espacio virtual

El contenido teórico y bibliográfico para realizar este desafío consiste en materiales elaborados por el programa del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación Argentina que busca concientizar sobre la protección de datos personales en internet y las nuevas tecnologías. Disponible en el siguiente enlace: <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb>

Además, puede ofrecerse la Constitución nacional Argentina en particular los artículos 14 y 32 que garantiza algunos derechos que se relacionan con la ciudadanía digital, como el acceso a la información pública y la libertad de expresión. También los tratados sobre Derechos Humanos incorporados por el artículo 75, inciso 22.

Para esta actividad cada grupo compartirá un acontecimiento vivido en línea (como ver una noticia falsa o presenciar un conflicto en redes) y discutirá cómo actuaron y cómo podrían haber actuado de manera diferente.

Para implementarla será fundamental **habilitar un espacio de escucha y participación** con algunas preguntas disparadoras que faciliten los relatos y ofrecer un ambiente inclusivo y colaborativo.

Puede sugerirse que los estudiantes seleccionen **palabras clave** que sinteticen sus reflexiones sobre la situación y las registren en el pizarrón o celulares. Cada grupo deberá crear una lista para representar sus experiencias y aprendizajes, que serán el insumo para la nube de palabras, es decir, una representación visual digital del pensamiento grupal.

Este será **el primer contenido digital** realizado por el grupo.

¹ El derecho a la libertad de expresión también está consagrado en el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos, la Convención Americana sobre Derechos Humanos y la Declaración Universal de Derechos Humanos.

Acerca de WordArt

En esta instancia el docente deberá presentar a la herramienta Wordart, para crear nubes de palabras y proporcionar el enlace: <https://wordart.com/create>. Para comenzar a usarla un integrante del grupo debe registrarse en la plataforma mediante el correo electrónico o una red social.

Para diseñar la nube de palabras que sintetice sus reflexiones sobre la ciudadanía digital. cada grupo ingresará las palabras seleccionadas. En este tramo, se puede incentivarlos a experimentar con diferentes estilos, colores y formas para hacerla más atractiva visualmente.



TUTORIAL

● ¿Cómo hago...? Word Art.

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-nube-de-palabras/>

Opción sin conectividad: En caso de no contar con conectividad puede realizarse la técnica de lluvia de ideas para que los grupos realicen un afiche o presentación escrita para compartir sus conclusiones. Pueden elaborar un collage con palabras y frases recortadas de revistas o escribirlas con diferentes colores y tipografías. Saquen una foto del trabajo para contar con un registro digital.



MISIÓN 2: PROFUNDIZAR EN LAS RESPONSABILIDADES COMO INTEGRANTES DE UNA CIUDAD VIRTUAL

La segunda misión consiste en investigar las leyes que regulan la ciudadanía digital y reflexionar sobre cómo contribuir a un entorno digital más seguro y respetuoso.

»» Contenidos

- Legislación sobre **prácticas en entornos virtuales** que habiliten una vinculación con el marco jurídico de la ciudadanía digital.
- **Ley 25.326 de Protección de los Datos Personales.**
- **Ley 26.904 de Ciberacoso (grooming).**
- **Lenguajes y formatos.** Presentaciones digitales.
- Herramienta de diseño y publicación online: **Canva.**
- **Programas** Power Point y Libre draw disponibles en las Netbooks en caso de no contar con conectividad.

Actividad: Presentación Digital Interactiva

Luego de recuperar saberes previos sobre la ciudadanía digital se propone orientar a los grupos para investigar dos leyes que la enmarcan: la Ley 25.326 de Protección de los Datos Personales y la Ley 26.904 de Ciberacoso (grooming).

Sugerimos dialogar con la clase respecto de la problemática de la protección de los datos personales y el ciberbullying, ya que se trata de prácticas de hostigamiento sistemático y sostenido en el tiempo a través de plataformas digitales, que son habituales en los contextos actuales.



¿Los estudiantes conocen este tipo de hostigamiento o acoso?
¿Alguna vez fueron testigos o víctimas de la discriminación, de la exclusión, de la burla o de las agresiones? ¿Compartieron publicaciones, memes o videos con este tipo de contenidos?

Estas preguntas pueden permitir la apertura del tema para, en un segundo momento proponer la lectura de de la normativa:

Proponemos dos leyes:

Ley 25.326 de Protección de los Datos Personales

Establece un marco jurídico para garantizar la protección de nuestros datos personales en el contexto digital. Es crucial comprender cómo se recopilan, almacenan y utilizan, así como nuestros derechos a la privacidad y a la información.



<https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/60000-64999/64790/texact.htm>

Ley 26.904 de Ciberacoso (grooming)

Aborda una problemática creciente: el acoso y la explotación de menores en línea. Investigarla nos ayudará a entender qué se considera ciberacoso, cómo prevenirlo y qué recursos están disponibles para protegernos y a nuestros compañeros. ¿Sabían que la pena es de entre seis meses y cuatro años de prisión?



<https://servicios.infoleg.gob.ar/infolegInternet/anexos/220000-224999/223586/norma.htm>

Cada grupo deberá investigar una de las dos leyes propuestas y crear una **presentación digital breve**, de entre tres y cinco diapositivas utilizando **Canva o las Presentaciones de Google**. Como guía para esta propuesta incluimos algunas preguntas orientadoras.

Definición y propósito de la ley: ¿Qué busca proteger? ¿Cuáles son sus objetivos principales? Nombre completo y fecha de sanción.

Derechos y responsabilidades: ¿Qué derechos otorga a las comunidades? ¿Qué obligaciones tienen tanto los individuos como las plataformas digitales? ¿Qué derechos protege?

Ejemplos y casos relevantes: ¿Conocen algún caso que refleje la importancia de esta ley? ¿Cómo se ha aplicado en situaciones concretas?

Actitudes y conductas personales: ¿Cómo podemos proteger nuestra información? ¿qué podemos hacer si presenciamos un acto de ciberacoso?

Por otra parte, ofrecemos una **selección de artículos periodísticos** sobre casos, estadísticas e investigaciones en nuestro país para complementar las lecturas:

+INFO

- **Filtración de datos personales en el Renaper: ¿qué es y qué consecuencias puede tener?**

<https://chequeado.com/el-explicador/filtracion-de-datos-personales-en-el-renaper-que-es-y-que-consecuencias-puede-tener/>

- **A uno de cada cuatro menores en Argentina le pidieron fotos íntimas en sus redes: cómo prevenir el grooming**

<https://www.infobae.com/sociedad/2024/11/13/a-uno-de-cada-cuatro-menores-en-argentina-le-pidieron-fotos-intimas-en-sus-redes-como-prevenir-el-grooming/>

- **Desbarataron una red criminal por grooming y distribución de pornografía infantil**

<https://www.ambito.com/informacion-general/desbarataron-una-red-criminal-grooming-y-distribucion-pornografia-infantil-n6006606>

Sugerimos orientar a los grupos para realizar su presentación de manera creativa y dinámica, de forma tal que puedan seleccionar una plantilla con el diseño que prefieran y adaptar la investigación de manera adecuada.



TUTORIAL

- **¿Cómo hago...? Canva**

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-canva/>

- **¿Cómo hago...? Presentaciones de Google**

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-presentaciones-de-google/>

Opción sin conectividad: en el caso de **no poder acceder a Internet**, deberán utilizar los programas disponibles en las netbooks: Power Point o LibreOffice draw para realizar las presentaciones digitales.



MISIÓN 3: RESPETO Y CONVIVENCIA DIGITAL

La tercera misión consiste en mejorar las prácticas de convivencia en la red mediante la producción de contenidos digitales que abordan temas como el ciberbullying, la difusión de imágenes sin consentimiento, el grooming y los discursos de odio.

»» Contenidos

- Expresiones negativas en la vida digital: ciberbullying, difusión de imágenes sin consentimiento, grooming y discursos de odio.
- Ejemplos de casos ficticios que pueden propiciar la toma de conciencia sobre estas situaciones
- Producción de contenidos en diferentes formatos: el lenguaje sonoro (podcast) y el lenguaje audiovisual: (spot).
- Aplicaciones: Canva, Gimp, Inkscape, o PicMonkey, para diseño y Audacity para edición de sonido.

Actividad: Creación de Materiales Informativos

Para la apertura de esta actividad sugerimos explicar a los estudiantes la importancia de los temas a tratar² propiciando un espacio de comunicación en donde se indague acerca de si alguna vez han vivido o presenciado una experiencia negativa en línea, como comentarios agresivos, posts humillantes o videos ofensivos.

En este sentido, es relevante poner de manifiesto cómo la tecnología puede ser utilizada de manera perjudicial y la importancia de mejorar nuestras prácticas de convivencia en la red.

Se proporcionan tres casos ficticios de situaciones de acoso: “La cadena falsa”, “el perfil falso” y “El video viral”. Cada grupo seleccionará uno de los casos de ciberacoso y elegirá un rol (víctima,

² Material de lectura sugerido: Guía de sensibilización sobre convivencia digital (Unicef)
<https://www.unicef.org/argentina/media/9481/file/Gu%C3%ADa%20sobre%20Convivencia%20Digital-2020.pdf>

agresor, espectador, amigo). Cada integrante deberá escribir cómo cree que se siente el personaje y cómo podría haber actuado de forma diferente para mejorar la situación.

Con estas reflexiones los grupos deberán crear un flyer en donde comuniquen un mensaje que, por ejemplo, pueda proponer soluciones para mejorar la convivencia digital.

- ✔ Seleccionamos el **formato flyer** por su capacidad de transmitir información de manera concisa y sus potencialidades de captar la atención. Este soporte tiene gran circulación y se puede diseñar con programas como canva, Gimp, Inkscape, o PicMonkey, entre otras, para diseño gráfico.

Producción en audio y video

En esta actividad se busca que los grupos exploren los formatos de audio y/o video.

Podcasts. Seleccionamos este formato por ser una pieza que tiene gran circulación en la actualidad. Se caracteriza por ser directo y atemporal. Tiene un lenguaje sencillo para hacerlo comprensible y cercano a quienes escuchan.

Se propone entrevistar a personas que consideren expertas en el tema, compartan testimonios y presenten consejos prácticos para prevenir el ciberbullying.

- ✔ **Acerca del Podcast:** en esta etapa es fundamental que cada grupo elabore un esquema escrito a modo de guión para lograr organizar el mensaje que se quiera transmitir. Se sugiere que realicen borradores en donde con el tema seleccionado escriban una introducción, desarrollo y un desenlace con las conclusiones centrales. Es recomendable practicar y ejercitarse antes de grabar.

Se puede realizar el ejercicio de escuchar varios podcast previamente seleccionados para que los grupos registren elementos del lenguaje sonoro que faciliten su producción: duración, música, sonidos, efectos, organización en general, entre otros aspectos.



TUTORIAL

- **¿Cómo grabar audios de calidad?**

<https://aprender.entrerios.edu.ar/grabar-audios-en-casa/>

- **Editar podcast en la netbook**

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-audacity/>

- **Grabar y distribuir audios**

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-soundcloud/>

Spot audiovisual: En consonancia con la producción sonora se busca que el primer paso sea escribir cuáles son las ideas centrales del video para luego organizar la secuencia de imágenes en un borrador, también conocido como story boarding. Este proceso ayuda a organizar el mensaje que se quiera transmitir.

Se sugiere solicitar a los grupos que redacten el nombre del video, el tema seleccionado y las características, entre otros aspectos que puedan surgir.

- Leer el texto en voz alta y revisar la redacción, ortografía y gramática.
- La grabación se realiza con celulares o netbooks y en cuanto a la duración será de 2 minutos como máximo.
- Se trata de una actividad lúdica en la que pueden incorporar actuaciones, juegos, entre otras cuestiones. Además, pueden incorporar música e imágenes.
- Para compartir el video en la web o redes sociales es necesario que las familias lo aprueben y acompañen el proyecto, con lo cual se debe gestionar previamente la cesión de los derechos de imagen.

Videos cortos

Como material visual de apoyo compartimos una selección de producciones específicamente elegidas que pueden funcionar como disparadores del trabajo.

+INFO

Videos cortos para inspirar sus producciones

Privacidad en la red: "Los seguidores que tú no ves"

 <https://youtu.be/uCaoUBVYPOM>

Discurso del odio. Tu otra cara en redes sociales

 <https://www.youtube.com/watch?v=nfxan9p8sDI>

Campaña sobre Grooming junto a Movistar

 <https://www.youtube.com/watch?v=LxfcvzgzKmUs&t=36s>

#ConectemosConResponsabilidad #ConectemosConTodo

 <https://www.youtube.com/watch?v=YkAE9we1Wmg>

Día Internacional de Internet - Stop Cyberbullying

 <https://www.youtube.com/watch?v=Nnti8H3bO7w>

TUTORIAL

Existen muchas aplicaciones para editar. En general, cuentan con plantillas que se adaptan de acuerdo a los objetivos. Se recomienda utilizar un formato de red social, ya que este tamaño se visualiza mejor en las pantallas.

Compartimos diferentes herramientas para editar, producir y compartir sus videos:

 <https://aprender.entrerios.edu.ar/bateria-de-recursos/>



CUARTA MISIÓN: PRODUCIR EL PORTAL WEB

Sobre la producción de página web

Se seleccionó el diseño de un portal, ya que se trata de **un sitio o página en Internet** que puede crearse de manera sencilla permitiendo organizar y difundir las producciones realizadas.

+INFO

<https://aprender.entrerios.edu.ar/sitios-y-portales-web/>

El docente podría guiarlos en los pasos a seguir para llevar adelante la producción:

1. **Selección de la plataforma.** Actualmente existen muchas aplicaciones para crear sitios web, pueden explorar algunas y elegir la que les resulte más conveniente para su proyecto. Ofrecemos sugerencias:

- **Google sites.** Esta aplicación presenta una interfaz sencilla que la hace fácil e intuitiva.

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-google-sites/>

- **Canva.** El entorno cuenta con plantillas y herramientas de diseño que permiten personalizar el contenido que ingresen.

https://www.canva.com/es_ar/creador-de-sitios-web/

- **Wix.** Esta plataforma en línea cuenta con herramientas y funciones preestablecidas, plantillas de diseño que hacen la tarea de programación más sencilla.

wix.com

2. **Seleccionar un nombre para su portal web.** Se les brinda algunos tips para pensar el nombre que los represente. Además se les propone diseñar una imagen del sitio a modo de logotipo.

3. Proponer y asignar **diferentes roles** entre los miembros de los grupos.
4. Se sugiere que el docente colabore con los grupos brindando pautas para **organizar las producciones**. Cada posteo debería contar con un título y una presentación de la producción. Además, se pueden buscar imágenes, videos, recursos gráficos que complementen cada entrada.
5. Incorporar un apartado con la **información del equipo** de trabajo. También se pueden incluir fotos o videos que hayan tomado durante el proceso de producción.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AREA MOREIRA, M. (2019) Guía para la producción y uso de materiales didácticos digitales. Recomendaciones de buenas prácticas para productores, profesorado y familias.

ARIAS ORTIZ, Elena (2020). Educar para la vida: El desarrollo de las habilidades socioemocionales y el rol de los docentes, Banco Interamericano de Desarrollo. Disponible en: <https://observatoriomexiquense.edomex.gob.mx/sites/observatoriomexiquense.edomex.gob.mx/files/files/Libros/Educar%20para%20la%20vida.pdf>

CLARO, M. y CASTRO-GRAU, C. (XXXX). El papel de las tecnologías digitales en los aprendizajes del siglo XXI. Observatorio de Prácticas Educativas Digitales de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Constitución de la Nación Argentina (1994). Boletín Oficial, 1 de enero de 1995. Artículos 14 y 32.

Consejo General de Educación (2011): Diseño Curricular de Educación Secundaria. Tomo I <https://aprender.entrieros.edu.ar/disenocurricular-de-la-educacion-secundaria/>

CRESCENZI-LANNA, L. y GRANÉ, M. (2021) Infancia y pantallas Evidencias actuales y métodos de análisis. Octaedro, Barcelona.

DUSSELI, I.; SOUTHWELL, M. (2007) Dossier La escuela y las nuevas alfabetizaciones. En Revista El Monitor de la Educación “Nuevas Alfabetizaciones”, MEN.

HUERGO, Jorge (2007) Los medios y tecnologías en educación. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Disponible en: https://perio.unlp.edu.ar/catedras/comyeduc2/wpcontent/uploads/sites/197/2021/05/n4_-_huergo_jorge_-_los_medios_y_tecnologias_en_educacion.pdf

MARÉS, Laura (Dir.) (2021): Recursos educativos abiertos: conceptos, herramientas y procesos para la producción de materiales digitales. Educ.ar S.E., Buenos Aires.

PÉREZ TORNERO J.M. (2013)l. La evolución de la alfabetización. Material del Máster Internacional en Comunicación y Educación – UAB.

PÉREZ TORNERO, J.M. (2008) La sociedad multipantallas. En Revista Comunicar, N° 31, V. XVI. Disponible en: <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=31&articulo=31-2008-03>

PORTAL EDUC.AR - MEN (2021) Escenarios combinados para enseñar y aprender : escuelas, hogares y pantallas.

Programa del Ministerio de Justicia y Derechos Humanos de la Nación Argentina <https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb>

SCOLARI, C. (ed.). Adolescentes, medios de comunicación y culturas colaborativas. Aprovechando las competencias transmedia de los jóvenes en el aula. Publicación del Proyecto TRANSMEDIA LITERACY, Programa Horizonte 2020, Comunidad Europea.

UNE (2020) Calidad de los materiales educativos digitales. Disponible en: <https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma/?Tipo=N&c=N0063263>

UNICEF. Guía de sensibilización sobre convivencia digital. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), Gobierno de la provincia de Buenos Aires, julio 2020. Disponible en: <https://www.unicef.org/argentina/media/9481/file/Gu%C3%ADa%20sobre%20Convivencia%20Digital-2020.pdf>



CAJA DE HERRAMIENTAS

Artículos periodísticos

Filtración de datos personales en el Renaper: ¿qué es y qué consecuencias puede tener?

<https://chequeado.com/el-explicador/filtracion-de-datos-personales-en-el-renaper-que-es-y-que-consecuencias-puede-tener/>

A uno de cada cuatro menores en Argentina le pidieron fotos íntimas en sus redes: cómo prevenir el grooming

<https://www.infobae.com/sociedad/2024/11/13/a-uno-de-cada-cuatro-menores-en-argentina-le-pidieron-fotos-intimas-en-sus-redes-como-prevenir-el-grooming/>

Desbarataron una red criminal por grooming y distribución de pornografía infantil

<https://www.ambito.com/informacion-general/desbarataron-una-red-criminal-grooming-y-distribucion-pornografia-infantil-n6006606>

Videos

Privacidad en la red: "Los seguidores que tú no ves".

<https://youtu.be/uCaoUBVYPOM>

Discursos de odio: "Tu otra cara en redes sociales".

<https://www.youtube.com/watch?v=nfxan9p8sDI>

Grooming: "Campaña sobre Grooming ..."

<https://www.youtube.com/watch?v=LxfcvzgKmUs&t=36s>

#ConectemosConResponsabilidad

<https://www.youtube.com/watch?v=YkAE9we1Wmg>

Stop Cyberbullying.

<https://www.youtube.com/watch?v=Nnti8H3bO7w>

Tutoriales

Tutorial : ¿Cómo hago...? Word Art →

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-nube-de-palabras/>

Tutorial ¿Cómo hago...? Canva →

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-canva/>

Tutorial: ¿Cómo hago...? Presentaciones de Google

<https://bit.ly/3UNY7Zp>

Tutorial : ¿Cómo grabar audios de calidad?

<https://aprender.entrerios.edu.ar/grabar-audios-en-casa/>

Tutorial : ¿Cómo hago...? Audacity

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-audacity/>

Tutorial : ¿Cómo hago...? SoundCloud:

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-soundcloud/>

Tutorial: Batería de recursos

<https://aprender.entrerios.edu.ar/bateria-de-recursos/>

Tutorial: Sitios y portales web

<https://aprender.entrerios.edu.ar/sitios-y-portales-web>

Tutorial: ¿Cómo hago...? Google Sites

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-google-sites/>

Tutorial: ¿Cómo hago...? Logotipos

<https://aprender.entrerios.edu.ar/como-hago-logotipos/>

**@PRENDER
CIUDADANÍA
DIGITAL**

DOCUMENTO ORIENTADOR PARA DOCENTES



@prender → EL PORTAL DEL SISTEMA
EDUCATIVO DE ENTRE RÍOS

ER CONSEJO GENERAL
DE EDUCACIÓN