

**INTELIGENCIA DIGITAL: PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA PREVENIR EL
CIBERBULLYING EN ESTUDIANTES DE DÉCIMO GRADO DE LA IET SOLEDAD
MEDINA DE CHAPARRAL**

ANGEL MARÍA MONTEALEGRE MAHECHA

**Trabajo de grado como requisito parcial para optar al título de
Magister en Educación**

Director

JAIME AMAYA VÁSQUEZ

Magister en Lingüística

**UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
IBAGUÉ - TOLIMA**

2019



UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACION



ACTO DE SUSTENTACION TRABAJO DE GRADO

Fecha : 22 de agosto de 2019
Hora : 8:00 .m.
Lugar : Facultad de Educación.

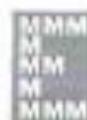
PROGRAMA

1 Presentación:

INTELIGENCIA DIGITAL: PROPUESTA PEDAGOGICA PARA PREVENIR EL CIBERBULLYING EN ESTUDIANTES DE DECIMO GRADO DE IET SOLEDAD MEDINA DE CHAPARRAL.

AUTORES: ANGEL MARIA MONTEALEGRE MAHECHA

1. *Reseña Biográfica*
2. *Exposición del autor (20 minutos)*
3. *Intervención y preguntas del jurado.*
4. *Intervención y aclaraciones del director.*
5. *Deliberación del jurado.*
6. *Lectura del acta de sustentación.*



ACTA DE SUSTENTACION PUBLICA
SEMESTRE A/2019

Siendo las 8:00 a. m. horas del día 22 de agosto de 2019 se reunieron en la Facultad en Educación de la Universidad del Tolima, los estudiantes, los jurados y el director del trabajo de grado e invitados al acto de sustentación:

TITULADO:

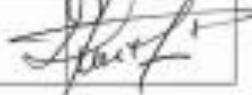
INTELIGENCIA DIGITAL: PROPUESTA PEDAGOGICA PARA PREVENIR EL CIBERBULLYING EN ESTUDIANTES DE DECIMO GRADO DE IET SOLEDAD MEDINA DE CHAPARRAL.

La calificación otorgada por el jurado a la sustentación es la siguiente:

JURADO NOMBRE	EDWARD DANIEL OROZCO GUZMAN	CALIFICACION	4.3
JURADO NOMBRE	CARLOS HERNAN MORA GOMEZ	CALIFICACION	4.3

SIENDO LAS 8 :45 AM, HORAS SE CERRO EL ACTO DE SUSTENTACION

EN CONSTANCIA SE FIRMA:

JURADO NOMBRE	EDWARD DANIEL OROZCO GUZMAN	FIRMA	
JURADO NOMBRE	CARLOS HERNAN MORA GOMEZ	FIRMA	



UNIVERSIDAD DEL TOLIMA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN EDUCACION



FORMATO PARA CALIFICACION DE TRABAJOS DE GRADO

33

FUNCIONES	CALIFICACION ASIGNADA
1. Aspectos de estilo y presentación	4.0
2. Marco teórico y actualización de conocimientos.	4.5
3. Método y técnicas adecuadas o de innovación en la metodología.	4.5
4. Relevancia científica y/o tecnológica e importancia socioeconómica de los resultados y recomendaciones.	4.0
NOTA FINAL	4.3

La calificación numérica equivale a la siguiente escala cualitativa así: Una nota definitiva menor de tres coma cero (3.0) equivale a REPROBADO; Entre tres coma cinco (3.5) y tres coma nueve (3.9) APROBADO, entre cuatro coma cero (4.0) y cuatro coma cuatro (4.4) SOBRESALIENTE, y entre cuatro coma cinco (4.5) cuatro coma nueve (4.9) MERITORIO y cinco coma cero (5.0) LAUREADO, esta calificación se hará efectiva dando cumplimiento a los Artículos 128 y 129 del Reglamento Estudiantil Acuerdo 051 del 8 de agosto de 1990.

COMENTARIO DEL JURADO CALIFICADOR

El tema de Investigación es muy pertinente al contexto educativo y se desarrolló satisfactoriamente con la segunda fase con la evaluación de la Estrategia

CALIFICACION CUALITATIVA Sobresaliente

NOMBRE DEL JURADO

CARLOS HERNAN MORA GOMEZ

FIRMA

EDWARD DANIEL OROZCO GUZMAN

FIRMA

NOMBRE DEL ESTUDIANTE

ANGEL MARIA MONTEALEGRE MAHECHA

FIRMA

NOMBRE DEL DIRECTOR TRABAJO DE GRADO

JAIME AMAYA VASQUEZ

FIRMA

Barrio Santa Elena – Ibagué Colombia. Tel. directo 2688912
 A.A. 546 – PBX 644219 – FAX (982) 644889 – 9800865348

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, a mi familia, mi esposa e hijos, por su apoyo incondicional. A mis maestros, los estudiantes que motivaron la realización de este proyecto de investigación y a todas las personas que con su entusiasmo y buenos deseos me alentaron día a día, que me dieron fortaleza para seguir adelante y luchar para hacer realidad este sueño.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	15
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.1 PREGUNTAS PROBLEMATIZADORAS.....	22
2. OBJETIVOS	23
2.1 OBJETIVO GENERAL	23
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	24
3. MARCO DE REFERENCIA	24
3.1 ANTECEDENTES	24
3.2 MARCO TEÓRICO	30
3.3 MARCO LEGAL	57
4. METODOLOGÍA	61
4.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN	62
4.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	62
5. ANÁLISIS DE RESULTADOS	67
5.1 CARACTERIZACIÓN DE LA POBLACIÓN OBJETO DE ESTUDIO.....	67
5.2 ACCESO A DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS E INTERNET	69
5.3 USO DEL INTERNET Y LOS DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS.....	71
5.4 PRIVACIDAD EN LOS MEDIOS VIRTUALES	75
5.5 CIBERBULLYING AL INTERIOR DE LA IE SOLEDAD MEDINA DE CHAPARRAL – TOLIMA	77
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	82

7. CONCLUSIONES	116
RECOMENDACIONES.....	120
REFERENCIAS.....	121
ANEXOS	126

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Axiomas exploratorios de la comunicación (Watzlewick, 1971)	31
Tabla 2 Diferencias y Características del Bullying y el Cyberbullying	44
Tabla 3 Competencias Emocionales.....	52
Tabla 4 Habilidades Digitales	55
Tabla 5 El mundo digital y sus posibilidades	82
Tabla 6 Manejar el tiempo y ejercer autocontrol frente de la pantalla	86
Tabla 7 Manejo de la privacidad y la cyberseguridad	90
Tabla 8 Manejar el Cyberbullying.....	94
Tabla 9 Identidad del ciudadano digital.....	99
Tabla 10 Inteligencia Emocional Digital	103
Tabla 11 El mundo digital, sus posibilidades y riesgos	108
Tabla 12 Uso seguro y saludable de la tecnología en nuestros niños, niñas y jóvenes	112

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Modelo de Mayer y Salovey. 1997.	38
Figura 2 Sexo y Edad de los Estudiantes Entrevistados	69
Figura 3 Acceso a Dispositivos Electrónicos	69
Figura 4 Lugares desde los cuales los estudiantes acceden al servicio de Internet.....	70
Figura 5 Uso del Internet por parte de los Estudiantes de 10A de la IE Soledad Medina de Chaparral – Tolima.....	72
Figura 6 Frecuencia de ocurrencia de Cyberbullying en los estudiantes del grado 10 A	78
Figura 7 Medios a través de los cuales se ejerce Cyberbullying	78
Figura 8 Actitudes y Sentimientos de víctimas de Cyberbullying.....	79
Figura 9 Estudiantes Victimarios de Cyberbullying en el grado 10 A de la IE Soledad Medina de chaparral – Tolima	80

LISTA DE ANEXOS

Anexo A Formato de encuesta tipo entrevista.....	126
Anexo B Dinámica la Rueda de la Verdad	¡Error! Marcador no definido.
Anexo C Habilidades de Inteligencia Digital.	134
Anexo D Dinámica de Reflexión de “La Balanza” (Para estudiantes).....	135
Anexo E Estudios de Casos.....	136
Anexo F Formato Organización del Tiempo Diario.....	143
Anexo G Dinámica “Conociendo a mis Compañeros”.....	144
Anexo H Figuras de Rompecabezas.....	146
Anexo I El Cyberbullying a Escena.....	148
Anexo J Consejos para responder adecuadamente al Cyberbullying.	150
Anexo K Dinámica Acertijos con Emoticones.....	151
Anexo L Dinámica “La Balanza: ¿De qué lado estás? (Para realizar con padres y/o maestros).	152
Anexo M “Dinámica Alcanzando una Estrella”	154

RESUMEN

En la Institución Educativa técnica Soledad Medina de Chaparral es posible observar un aumento significativo en el número de estudiantes que día a día obtiene y usa dispositivos electrónicos, especialmente computadores y celulares y que además hace uso frecuente de redes sociales; así mismo se evidencia un aumento en el número de estudiantes que denuncian situaciones de acoso escolar por estos medios, de hecho, año tras año aumentan los casos reportados.

Para este estudio se parte de la hipótesis que muchos estudiantes del grado decimo aún no tienen las competencias emocionales y cognitivas para saber qué daño pueden hacer en la red o cómo pueden hacerse víctimas de ciberbullying.

En este estudio, el autor por medio de una investigación cualitativa y a partir de los resultados obtenidos en el proceso de entrevistas estructuradas, diseña una estrategia pedagógica que se propone prevenir el fenómeno del ciberbullying en estudiantes, a través de talleres formativos con diversas actividades que pretenden desarrollar la “inteligencia digital”, entendida esta como el proceso de adquisición de habilidades y competencias como la autoestima, el pensamiento crítico, el autocontrol, la empatía, la toma de decisiones, la asertividad para que el uso del internet y las redes sociales se haga de una manera segura, responsable y efectiva.

La muestra corresponde a los 34 estudiantes que cursan el grado decimo A de la institución Educativa Técnica Soledad Medina de Chaparral. Se escogió a los jóvenes de grado decimo de nuestra Institución Educativa cuyas edades oscilan entre los 14 y 17 años, muchos de ellos con acceso a dispositivos electrónicos y a redes sociales, lo cual era necesario para esta investigación. Los resultados señalan que un 100 % de los estudiantes entrevistados tiene acceso al menos a un dispositivo electrónico (Celular, computador, Tablet o consola de video juego) y además pertenece al menos a dos (2)

redes sociales, accediendo a ellas desde sus celulares. De los 34 entrevistados, 10 (29,4%) han sido víctima de ciberbullying.

Con base en los resultados se pudo concluir que en los estudiantes de grado decimo de nuestra Institución Educativa existen importantes factores de riesgo relacionados con los hábitos que practican en el uso de internet y las redes sociales, lo que hace que estén expuestos a diferentes formas de intimidación y agresión como es el caso del ciberbullying; este fenómeno hace parte de la realidad de las instituciones educativas y como tal es necesario reconocerlo, visibilizarlo y abordarlo con el fin de prevenir su aparición y menguar su impacto. De aquí también se concluye que, desde la familia y la escuela, desde los padres de familia y docentes se deben fortalecer estrategias para asegurar que los niños, niñas y jóvenes adquieran las habilidades técnicas, sociales y mentales, no solo para ser usuarios informados y hábiles del mundo digital, sino también que sean unos excelentes ciudadanos digitales.

Palabras Clave: Jóvenes, redes sociales, Ciberbullying, Inteligencia digital.

ABSTRACT

In the Soledad Medina Technical Educational Institution located in Chaparral, it is possible to observe a significant increase in the number of students who obtain and use electronic devices; especially computers and cell phones. Frequently, these users also make frequent use of social networks; Likewise, there is an increase in the number of students who report bullying situations by these means; in fact, year after year the reported cases increase.

For this study, it is assumed that many tenth grade students do not have the emotional and cognitive skills to perceive the damage they cause to others when using social networks, or realize that they can become victims of cyberbullying.

In this study, the author through qualitative research and based on the results obtained in the process of structured interviews, designs a pedagogical strategy that aims to prevent the phenomenon of cyberbullying in students. This is done through workshops that include various activities that are intended to develop "digital intelligence", understood as the process of acquiring skills and competencies such as self-esteem, critical thinking, self-control, empathy, decision making, assertiveness so that the use of the Internet and social networks can be safe, responsible, and done in an effective way.

The sample corresponds to the 34 students who attend the tenth grade A of the Soledad Medina Technical Educational Institution located in Chaparral. Tenth grade youth from our Educational Institution whose ages range between 14 and 17 years were chosen ; many of them with access to electronic devices and social networks, which was necessary for this research.

The results indicate that 100% of the students interviewed have access to at least one electronic device (Cellphone, computer, Tablet or video games), also belongs to at least

two (2) social networks, accessing them from their cell phones. Of the 34 interviewees, 10 (29.4%) have been victims of cyberbullyin.

Based on the results, it was concluded that in the tenth grade students of our Educational Institution there are important risk factors related to the habits they have when using the internet and social networks, which makes them exposed to different forms of intimidation and aggression such as cyberbullying; This phenomenon is part of the reality of many educational institutions ; that is why it is necessary to recognize it, make it visible and address it in order to prevent its appearance and diminish its impact. From this, it is also concluded that, from the family and the school, from parents and teachers, strategies should be strengthened to ensure that the children and the young people acquire the technical, social and mental skills, not only to be informed users and skilful of the digital world, but also to be excellent digital citizens.

Keywords: Young people, social networks, Cyberbullying, Digital Intelligence.

INTRODUCCIÓN

En los últimos 20 años hemos sido testigos del desarrollo de las tecnologías de información y la comunicación a un ritmo vertiginoso, el impacto social, cultural, económico y educativo de la tecnología es generalizado y se está acelerando. En el hogar, en las empresas, en las instituciones educativas cada vez es más evidente el uso de dispositivos electrónicos y la necesidad de estar conectados a la web para nuestras tareas diarias.

El acceso a las tecnologías de información y comunicación es cada vez más alto en la población escolar y se ha convertido en una de las formas favoritas de comunicación entre los jóvenes, lo que puede implicar más posibilidades para el uso constructivo de la red, pero también puede significar más riesgos de que se presenten formas de intimidación y agresión entre estudiantes como es el caso del ciberbullying, concepto que hace alusión al acoso que se presenta entre jóvenes utilizando los medios digitales.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante fomentar en la comunidad Educativa no solo el uso responsable de las TIC, sino también desarrollar estrategias formativas para la prevención y contención del fenómeno del ciberbullying, para ello se propone desarrollar una propuesta formativa que usa la inteligencia emocional para desarrollar habilidades de inteligencia digital, entendida esta como la habilidad de utilizar la tecnología digital y los medios de comunicación de una manera segura, responsable y efectiva.

El presente trabajo se centra en el análisis de la manera en que los jóvenes se relacionan con las Tecnologías de la Información y la Comunicación, en particular con las redes sociales, y así tener una idea de cuáles son sus consumos digitales, como se comportan en las redes sociales, las conductas de riesgo que asumen, analizar las implicaciones que tiene el ciberbullying en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el papel que ejerce la familia y la escuela en el uso responsable de los diferentes soportes tecnológicos.

Ante el incremento de algunas situaciones conflictivas relacionadas con la convivencia y con el uso de medios digitales en la Institución Educativa Técnica Soledad Medina, desde varios escenarios de trabajo se ha definido como una prioridad hacer frente a la problemática del Bullying y en particular del Ciberbullying; es así como desde el comité de convivencia y de acuerdo a la Ley 1620 de 2013 mejor conocida como la “Ley de Convivencia escolar”, que brinda un marco legal contra el Bullying promoviendo una mejora en el clima escolar, se empieza a apostar por el diseño de estrategias de formación y prevención para jóvenes, padres y maestros, enmarcadas dentro de un proyecto comunitario que pueda empezar a responder ante esta situación, y poder promover un estilo de vida saludable desde un enfoque preventivo, ya que es en este sentido desde donde se marca la política de actuación de nuestra institución Educativa. Se pretende que la comunidad educativa tenga una mejor comprensión de estas conductas, con el fin de favorecer una cultura de tolerancia cero hacia el acoso escolar, tanto en su concepto tradicional como el llevado a cabo mediante las nuevas tecnologías. Saber reconocer estas situaciones, adelantarse a ellas a través de estrategias preventivas y finalmente actuar una vez que se ha identificado un caso de ciberbullying es fundamental si pretendemos adaptarnos adecuadamente a las nuevas necesidades formativas de las instituciones educativas.

Esta propuesta surge desde la experiencia acumulada por más de 20 años del autor, 4 de ellos en el sector educativo e inspirada en la capacitación virtual brindada por fundación telefónica a través de la plataforma Scolartic denominada “inteligencia digital: Habilidades para ser un líder digital”; En el Blog de la plataforma Scolartic (2014) se propone un programa formativo orientado a niños y adolescentes para desarrollar habilidades de inteligencia emocional relacionadas con el mundo digital.

La presente investigación se estructura en 6 apartados así: planteamiento del problema, objetivos, marco teórico, metodología, resultados de la encuesta y la estrategia de intervención pedagógica.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En Colombia al igual que en todo el mundo, cada vez más se da el uso de computadores, Tablet y celulares por parte de los estudiantes, tanto dentro como fuera de las escuelas,

los estudiantes sienten la necesidad de tener un celular y estar conectados, comprobando con ello que no solo se sienten tremendamente atraídos por todo lo relacionado con la tecnología, sino que además se desenvuelven con ella con cierta facilidad.

Ante el incremento del uso de aparatos tecnológicos y medios digitales, especialmente entre los niños y jóvenes, surge la preocupación del uso de estos dispositivos y tecnologías a edades cada vez más tempranas y durante periodos de tiempo más largos, llamando la atención de padres de familia, educadores y población en general en cuanto a las repercusiones que este fenómeno puede tener en la salud y bienestar y especialmente alrededor de algunas preguntas como: ¿Qué contenido digital consumen?, ¿con quién se encuentran en línea?, ¿Cuánto tiempo pasan en la pantalla?, ¿Qué información comparten? Considerando que estos factores influirán enormemente en el desarrollo mental y emocional de los niños, niñas y jóvenes.

De acuerdo con el estudio del Blog iLifebelt (2017) de Redes Sociales en Centroamérica y el Caribe, más del 38% de la población afirmaba que pasaban más de 3 horas al día conectados. Al consultarles a los encuestados en qué momento del día las utilizaban más, el 67.5% aseguró que “todo el tiempo”. En el caso de los jóvenes este tiempo representa en muchos casos más que el tiempo que pasan con sus padres o un buen tiempo en la escuela, lo cual puede tener un impacto significativo en su desarrollo.

Las redes sociales con algo más de 15 años de historia han transformado el modo de comunicarse de las personas, transformando a su paso la sociedad, cambiando todas las relaciones sociales, así como todas las esferas del conocimiento humano. Para los jóvenes las redes sociales representan nuevos escenarios de interacción donde transcurre inevitablemente su vida personal, social, formativa o profesional. En este sentido García y Fernández (2017) plantean que:

como establece la Real Academia Española, hábitat es aquel espacio construido donde vivimos los individuos, y parece que las redes sociales,

para los jóvenes especialmente, se presentan como un lugar para las relaciones sociales, para la información, para la formación o la educación individual, para la movilización social, para la solidaridad; un lugar, en definitiva, que ofrece posibilidades y oportunidades sin límites de espacio ni de tiempo y que hasta hace poco más de una década era casi ciencia ficción. (p. 60)

En la Institución Educativa técnica Soledad Medina de Chaparral es posible observar un aumento significativo en el número de estudiantes que día a día obtiene y usa dispositivos electrónicos, especialmente celulares y manifiestan la necesidad permanente de estar conectados a internet, en muchas ocasiones para realizar sus deberes académicos, pero la mayor parte del tiempo con el objetivo de estar conectados a redes sociales como whatsapp y Facebook, dejando entrever una lucha permanente de los docentes para restringir su uso dentro del aula de clase ya que interfiere en las actividades académicas.

Es una gran preocupación para el ámbito escolar y familiar la relación que muchos niños, niñas y jóvenes han establecido con el mundo digital, a tal punto que el estado de ánimo, su autoestima, sus emociones pueden estar influenciados por los resultados que obtienen en las redes sociales. Su valoración como personas, su autoimagen puede depender de los comentarios que otros internautas hagan de ellos, de los like o los 'me gusta', que pueda obtener en las redes como un ejercicio de reconocimiento y aval social, lo que indica que en muchos jóvenes se da una dependencia exagerada a las redes sociales lo que los hace susceptibles de convertirse en víctimas de ciberbullying.

De las problemáticas que pueden surgir por el uso de redes sociales, y el tema central de esta investigación es el Ciberbullying, la cual afecta principalmente a los jóvenes, quienes son los principales consumidores de la tecnología. El Ciberbullying, ciberacoso o bullying virtual, se caracteriza porque el estudiante agresor se vale de estas herramientas para maltratar, asediar, amenazar, calumniar, difamar y perseguir a otro u otros de sus compañeros, de manera intencional, reiterada y sin motivo aparente.

Para este estudio se parte del hecho que muchos niños, niñas y jóvenes no tienen aún las competencias emocionales y cognitivas para saber qué daño pueden hacer en la red o cómo pueden hacerse víctimas de ciberacoso; no toman medidas de ciberseguridad, no saben cómo gestionar su identidad digital, no toman medidas preventivas estando en las redes sociales, se habla de que somos analfabetos emocionales en ese campo.

Podríamos afirmar que el fenómeno del ciberbullying es un problema grave que afecta la salud mental de los adolescentes. Según Cléo Fante (2012), esta es la manera más perversa de intimidación, debido a que aumenta notablemente la exposición y el sufrimiento de quien es víctima. Con un solo clic, el mensaje puede llegar al mundo entero y no solamente a quienes estuvieron presentes durante la agresión. Se pierde la sensación de poder escapar de esta clase de violencia. (p.54)

De acuerdo a la experiencia propia y de colegas que trabajan en instituciones educativas públicas he podido dilucidar que la mayoría de instituciones educativas, no tienen programas dedicados a estudiar el fenómeno del ciberbullying, de tal manera que se tomen medidas de prevención y manejo desde temprana edad. Simplemente se asume como una modalidad más de bullying, desconociendo sus consecuencias y rápido crecimiento. Desde esta perspectiva cabría esperar que, si en las Institución Educativas no se adelantan programas de prevención y atención efectivos, a lo largo de la vida escolar una parte significativa de alumnos, puedan verse afectados por este problema, bien sea como espectadores, víctimas o agresores.

Según el Blog de aldeas Infantiles SOS Colombia (2014):

De acuerdo con los resultados de la Prueba Saber Pro - 2012, en Colombia, se estima que 1 de cada 5 niños es o ha sido víctima de intimidaciones y malos tratos por parte de sus compañeros de clase de manera agresiva, deliberada y repetitiva. De 55 mil menores de edad, pertenecientes a 589 municipios, el 29% de los estudiantes de 5° y el 15% de 9° manifestaron haber sufrido algún tipo de agresión física o verbal de parte de algún

compañero. 3 de cada 5 niños y niñas víctimas de Bullying piensan en el suicidio, 1 de cada tres lo intentan (p.1).

Sin duda, una de las problemáticas recientes que más se presentan en la escuela moderna es el Ciberbullying y la Institución Educativa Técnica Soledad Medina no es ajena a esta realidad, teniendo en cuenta que año tras año aumentan los casos reportados, es así como en el año 2016 se reportaron 8 casos de Ciberbullying en contraste con 17 casos que se presentaron durante el año 2017 y 22 casos documentados en el 2018. Además, otros jóvenes resultaron afectados a través de páginas en Facebook, algunas de ellas llamada “confiésate” y “perras de chaparral” que se crearon en varias ciudades para criticar y desprestigiar abiertamente a jóvenes, este fenómeno iba en aumento de popularidad hasta que afortunadamente fueron intervenidas y cerradas.

Otra situación que se ha dado con algunos estudiantes de la institución educativa es que fácilmente han sido víctimas de personas conocidas o no, que los convencen para compartir fotos íntimas que luego son compartidas para causar burlas o usadas para chantajear a la persona (lo que es conocido como “sexting”), en otros casos les llega material pornográfico con propuestas sexuales.

En la IE Técnica Soledad medina, la opinión de Padres de familia, maestros y estudiantes respecto al mundo digital está dividida, algunos consideran que este es un espacio con muchas potencialidades, que permite explorar, compartir, crear y aprender de manera dinámica, tanto dentro como fuera del aula. Por otro lado también existe la opinión que el uso de dispositivos electrónicos e internet tiene muchos riesgos, incluso es peligroso y puede convertirse en un lugar que puede generar emociones difíciles de gestionar para los niños, niñas y jóvenes como el estrés, la tristeza y la destrucción: hablar con extraños, recibir mensajes con pornografía o con proposiciones sexuales, adicciones, información e identidades pueden ser robados, la violencia es común y el acoso y la humillación aparecer en cualquier momento.

Una propuesta en pro de la gestión del fenómeno del ciberbullying y que ha venido tomando aceptación a nivel mundial gira alrededor de la inteligencia digital y las competencias digitales, entendidas como la habilidad de los individuos de auto regularse y regular los contenidos a los que se está expuesto en la web. A propósito de esto, Villena (2018) plantea que este conjunto de competencias digitales se debe, y puede desarrollar con la práctica, y de ahí la importancia que posee el desarrollo de acciones formativas transversales que faciliten a los estudiantes tomar decisiones autoconscientes sobre la manera en la que participan en estos entornos sociales en red, en cómo construyen su identidad digital.

En la Institución Educativa técnica Soledad Medina el Ciberbullying se presenta con una frecuencia cada vez mayor y en buena medida carece de un programa estructurado de prevención y manejo, ya sea porque el tema es complejo o se desconoce su existencia o porque se cree que no es su competencia porque ocurre en la casa, mientras que los padres de familia aseguran que sucede en el colegio.

Lo que, al autor del presente estudio en calidad de docente orientador, conlleva a preguntarse lo siguiente:

2.1 PREGUNTAS PROBLEMATIZADORAS

- ¿Qué usos están dando los estudiantes de grado decimo de la Institución Educativa Técnica Soledad Medina de Chaparral a las herramientas tecnológicas y virtuales?
- ¿Están los estudiantes de la Institución Educativa Técnica Soledad Medina de Chaparral afectados por el ciberbullying?
- ¿Qué nuevas estrategias se pueden implementar para prevenir y afrontar el ciberbullying?

A partir de las cuales se plantean los objetivos de la investigación.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una estrategia pedagógica que permita a los estudiantes de décimo grado de la institución educativa técnica soledad Medina prevenir situaciones de ciberbullying.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a. Conocer algunos hábitos de los estudiantes de grado decimo en relación a cómo utilizan el internet y las redes sociales.
- b. Analizar la problemática del ciberbullying en el contexto de la IET Soledad Medina
- c. Diseñar (CONSTRUIR, ELABORAR) una estrategia pedagógica para prevenir el ciberbullying basada en la Inteligencia digital.

4. MARCO DE REFERENCIA

4.1 ANTECEDENTES

La siguiente sección muestra una recopilación de algunas de las investigaciones más importantes realizadas en torno a temáticas relacionadas con el ciberbullying pero que

además proponen estrategias pedagógicas relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación para abordarlo. Los estudios son los siguientes;

MOSQUETE, C. (2018). ESTRATEGIAS DE PREVENCIÓN E INTERVENCIÓN DEL BULLYING Y EL CYBERBULLYING EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN PROGRAMA TIC PARA USO EN CONTEXTO ESCOLAR Y COMO HERRAMIENTA DE EMPODERAMIENTO PERSONAL. UNIVERSIDAD DE SALAMANCA.

El objetivo principal de este Trabajo es diseñar e implementar un programa de prevención e intervención del bullying y el cyberbullying mediado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En primer lugar, se lleva a cabo una revisión bibliográfica sobre el acoso escolar, el cyberbullying, los programas y las campañas más relevantes para su prevención e intervención, así como sobre los beneficios aportados por las TIC en dicho proceso, explicando la esencialidad de acabar con este grave problema que afecta a personas de todo el mundo y el modo en que las nuevas tecnologías pueden ayudarnos a conseguirlo. En segundo lugar, se desarrolla el programa y se implementa en un aula de Educación Secundaria Obligatoria con el fin de concienciar y sensibilizar al alumnado, quien trabajará en torno a la temática del bullying y el cyberbullying mediante el empleo de distintas metodologías y herramientas tecnológicas.

Por último, su impacto se analiza mediante un cuestionario que permitió concluir que las nuevas tecnologías, incluidas las redes sociales, pueden ser empleadas para concienciar y sensibilizar a la población adolescente sobre temáticas alrededor de la inteligencia emocional, durante la experiencia, se pudo comprobar que los alumnos y alumnas solían mostrarse más motivados e interesados cuando se empleaba algún recurso o herramienta tecnológica.

ONTAÑÓN, A. (2017). PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PARA LA PREVENCIÓN DEL CIBERACOSO EN 6° DE PRIMARIA. UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA.

Se considera una propuesta de intervención para la prevención del ciberacoso en el cual se parte de una revisión de la bibliografía existente sobre el ciberbullying y a partir de allí se diseñó una propuesta con diversas actividades con una metodología participativa. La propuesta persigue prevenir el ciberacoso mediante la adquisición de comportamientos y hábitos de uso de la red adecuados y a través de la integración de valores de respeto.

La propuesta se enfoca como un material de acción tutorial para 6° de primaria; se escogió este grupo porque es a partir de esta edad que cuando los preadolescentes empiezan a utilizar móviles y tienen un mayor acceso a internet y también porque a esta edad empiezan a darse los primeros casos de ciberacoso.

Como conclusión de este estudio se plantea que las medidas de prevención del ciberacoso en el centro tienen que ir integradas en un plan de convivencia global que incluya, no solo elementos de prevención, sino protocolos de actuación ante casos de acoso. Para que el plan de convivencia tenga éxito debe implicar a toda la comunidad educativa. En este trabajo se ha desarrollado una mínima parte del mismo, la que tiene que ver con el trabajo directo con los alumnos. Es por ello que la propuesta se ha concretado en un aula genérica de 6°.

AGUAYO, A. (2016). INTERVENCIÓN SOCIAL CON MENORES Y TICS: UN MODELO INTEGRAL PARA LA PREVENCIÓN DE RIESGOS. ESPAÑA.

Este estudio parte del análisis de las dificultades que tienen las familias y educadores para acompañar a los menores en un uso crítico y responsable de las tecnologías de la información y la comunicación, en ese sentido se plantea que la responsabilidad educativa como agentes educativos (ya sea como educadores o como padres de familia), no debe centrarse en capacitar tecnológicamente a los jóvenes, sino también corresponsabilizarles en una correcta escala de valores en el uso de las TIC. El objetivo

de la investigación es educar en un uso crítico y responsable de las herramientas tecnológicas. De esta forma, se tiene la convicción que no sólo no serán herramientas para la reproducción social, sino que se convertirán en recursos para la transformación, apostando a la implementación de modelos proactivos para la prevención de riesgos; con este modelo se trata de empoderar a las personas, dotando a los menores de capacidad de actuación ante las situaciones de violencia conforme a unos criterios de rechazo y de construcción de un tipo de relación basado en la dignidad de las personas.

ARÁMBULO, M. (2015). ANÁLISIS DEL CIBERBULLYING COMO PROBLEMA SOCIAL Y PROPUESTAS DE CHARLAS EDUCATIVAS EN COLEGIOS DEL CANTÓN BALAO. UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL.

El trabajo de investigación propone dictar charlas de concienciación a los jóvenes estudiantes de octavo, noveno y décimo año de educación básica de las diferentes unidades educativas del cantón Balao y evidenciar el grado de conocimiento que tienen al respecto de esta problemática actual, contribuyendo a que los jóvenes se relacionen con respeto y tolerancia dentro de las redes sociales, involucrando a los padres de familia, maestros y estudiantes de las unidades educativas.

En la investigación se logró determinar que los adolescentes que son víctimas de ciberbullying consideran y creen que este tipo de comportamiento es normal y que no les puede llegar a causar daño físico alguno, aunque queda demostrado que el mayor daño que pueden recibir es el psicológico. Asimismo, se concluye que se debe educar constantemente a los jóvenes mediante talleres, charlas, conversatorios participativos y sobre todo llamativos que incentive a los menores a mejorar su forma de interactuar mediante las redes sociales y a emplear su tiempo en actividades productivas para ellos, que los hagan ser mejor como persona, incentivando a recuperar valores morales perdidos a través del paso de tiempo.

Se recomienda implementar estrategias mediante conversatorios en el aula de clases invitando a los padres de los menores a participar sobre estas problemáticas y generar

ambientes de confianza por parte de los padres de familia y que los jóvenes se sientan libres de expresar lo que les sucede en su entorno y en su diario vivir, para de esta manera sobre llevar un ambiente tranquilo y saludable para sí mismo.

GUERRERO, D., MONCAYO, L. Y PARRA, J. (2015). CIBERBULLYING: EL ACOSO ESCOLAR EN LA ERA VIRTUAL. INSTITUTO ALBERTO MERANI.

Esta tesis tuvo como objetivo realizar una descripción del acoso cibernético desde la evaluación de 1240 estudiantes de los grados 6º, 9º y 11º de una muestra de 8 colegios de estrato socioeconómico bajo (1, 2 y 3) y 8 colegios de estrato socioeconómico alto (4, 5, y 6) en Bogotá (Colombia). Los resultados arrojados indican que siete (7) de cada diez (10) estudiantes han estado vinculados con alguna situación de cyberbullying en el último año. En cuanto al género, las mujeres se manifiestan como víctimas en mayor medida que los hombres, los cuales suelen estar asociados con el rol de agresores, y se concluye que las agresiones de tipo virtual son más frecuentes en colegios de estratos altos y al finalizar la educación media, es decir, el grado 11º. Los datos obtenidos nos hacen preguntarnos ¿Dónde está el papel mediador de la educación? Y nos permite hacernos cuestionamientos sobre el contexto actual de un país que marcha hacia la paz, como es el caso de Colombia ¿Puede nuestro país consolidar la paz si no logramos disminuir las distintas manifestaciones de violencia que se siguen presentando en nuestra sociedad?

FONSECA, R. Y TOVAR, L. (2015). ESTRATEGIA DE PREVENCIÓN Y REDUCCIÓN DEL CIBERBULLYING. UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.

Las autoras por medio de una investigación cuasi experimental con un diseño de grupo control no equivalente proponen determinar el impacto de la estrategia pedagógica RE.TO. Facebook sobre la prevención y disminución del cyberbullying; la estrategia es aplicada en dos ambientes diferentes, uno Con mediación de TIC y otro Sin TIC. Para este estudio se hace un análisis de antecedentes internacionales y nacionales, además para el desarrollo de la estrategia fue necesario adentrar en los conflictos escolares y los tipos de conflictos como el bullying y el cyberbullying, así como las manifestaciones de

este último, los roles asumidos, los escenarios en donde se presentan; para ello se abordan a partir de competencias ciudadanas, uso seguro y adecuado de las TIC.

Siendo este un estudio cuasi experimental se busca comparar los resultados obtenidos de dos encuestas la primera antes de la implementación de la estrategia y la segunda terminado el desarrollo de la misma con el fin de observar si se presentan resultados favorables respecto prevenir y disminuir conflictos en Facebook.

Como conclusiones del estudio las autoras resaltan que la estrategia pedagógica RE.TO. Facebook de prevención y reducción del ciberbullying basada en las competencias ciudadanas, el respeto y la tolerancia, tiene un impacto favorable sobre la reducción del ciberbullying, puesto que logró reducir en un 12% los involucrados en situaciones de ciberbullying, disminuyendo la cantidad de ciber víctimas en un 2%, ciber víctimas y ciber agresores a la vez en un 8%, así mismo, se presenta el 7% menos de ciber espectadores en general, disminuyendo en un 15% los ciber espectadores pasivos y aumentando en un 8% los ciber espectadores que ayudan a la víctima.

Los investigadores concluyen que las estrategias didácticas mediadas por las TIC, son muy útiles ya que permiten al estudiante el auto aprendizaje, el aprendizaje cooperativo y propician la reflexión, el conocimiento y las dinámicas de respeto logrando permear y sensibilizar la comunidad del Colegio Atenas I.E.D.

HAGELSKAMP, C., BRACKETT, M. & OTROS. (2013). IMPROVING CLASSROOM QUALITY WITH THE RULER APPROACH TO SOCIAL AND EMOTIONAL LEARNING – PROXIMAL AND DISTAL OUTCOMES.

El aprendizaje desde la regla o la gobernabilidad está diseñado para mejorar la calidad de las interacciones en el aula a través del desarrollo profesional y los planes de estudio en el aula que infunden la alfabetización emocional y la instrucción de las interacciones en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Esta teoría de la gobernabilidad emocional específicamente se trata del cambio en primer lugar de las cualidades emocionales de

los estudiantes en las aulas que contribuyen en segundo lugar con la organización en el aula y la construcción de redes de apoyo entre el docente y los estudiantes. Como conclusiones de este trabajo es posible resaltar la importancia del desarrollo de valores como el compromiso y el empoderamiento dentro de ambientes productivos de aprendizaje.

La revisión de las investigaciones que se ha llevado a cabo en este apartado nos da un panorama de diferentes investigadores de algunas partes del mundo y de Colombia, siendo un lugar común el reconocimiento que hacen del fenómeno del ciberbullying como una problemática que afecta a muchos jóvenes en las instituciones educativas, coincidiendo también en que se deben implementar estrategias para afrontarlo y prevenirlo. Para ello se hacen diferentes propuestas pedagógicas, muchas relacionadas con las tecnologías de la información y la comunicación. En ellas no hemos visto referencias a la “Inteligencia Digital” el cual se convierte en un elemento nuevo desde el cual se pretende orientar la presente investigación.

4.2 MARCO TEÓRICO

Para abordar de manera general el tema del ciberbullying específicamente las estrategias de prevención, en primer lugar es necesario analizar la comunicación humana y los aspectos subjetivos de los individuos, así como su comportamiento en la era de las telecomunicaciones, abordar las habilidades que constituyen la inteligencia emocional y el apoyo social, para a partir de ahí analizar y correlacionar conceptos y categorías como Bullying, Cyberbullying, TIC, inteligencia digital, redes sociales y agentes educativos, todos en relación a los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Teoría de la Comunicación Humana

Watzlewick (1971) propone una teoría de la comunicación humana desde la perspectiva constructivista y sistémica, la cual considera que “el concepto de comunicación incluye todos los procesos a través de los cuales la gente se influye mutuamente” (p. 6).

Esta teoría en términos generales parte de que la observación de la conducta humana pasa de ser un estudio deductivo de la mente al estudio de las manifestaciones observables de la relación, y el vehículo de tales manifestaciones en la comunicación. Así, la comunicación humana según Watzlewick (1971) se divide en tres áreas: semántica, sintáctica y pragmática. La primera abarca las dificultades que se presentan a la hora de transmitir la información o hacerse entender, la segunda, da cuenta del efecto de la comunicación sobre las relaciones humanas y la tercera, gira en torno a cómo la comunicación afecta la conducta.

El autor, considera que el acto comunicativo resulta significativo en la medida en que genera una relación mutua entendida como la función real de la comunicación, asimismo, esta depende de la información y la retroalimentación para que la función sea completa.

Al respecto plantea que:

La retroalimentación puede ser positiva o negativa. La negativa caracteriza la homeostasis (estado constante) por lo cual desempeña un papel importante en el logro y mantenimiento de la estabilidad de relaciones. La positiva lleva al cambio, es decir, a la pérdida de estabilidad o de equilibrio. Los grupos interpersonales (grupos de desconocidos, parejas, familias, etc.) pueden entenderse como circuitos de retroalimentación, ya que la conducta de cada persona afecta a la de las otras, y la de los demás a esta, constituyéndose un aspecto básico del acto comunicativo, en cuanto comunicación es acción y conducta humana (Watzlewick, 1971, pp. 6 – 13).

En concreto, la teoría de este autor propone 5 axiomas exploratorios de la comunicación:

Tabla 1 Axiomas exploratorios de la comunicación (Watzlewick, 1971)

AXIOMA	CARACTERÍSTICAS
Axioma 1: La imposibilidad de no comunicar	-Se llama mensaje a cualquier unidad comunicacional singular o bien se habla

AXIOMA	CARACTERÍSTICAS
	<p>de comunicación cuando no existen posibilidades de confusión.</p> <p>-Una serie de mensajes intercambiados entre personas recibe el nombre de interacción, ya que constituyen un nivel más elevado en la comunicación humana.</p> <p>-Si se acepta que toda conducta en una situación de interacción tiene un valor de mensaje, es decir, es comunicación, se deduce que por mucho que uno lo intente, no puede dejar de comunicar.</p> <p>-Cualquier comunicación implica un compromiso y define el modo en que el emisor concibe su relación con el receptor.</p>
<p>Axioma 2: Los niveles de contenido y relaciones de la comunicación</p>	<p>Una comunicación no solo transmite información, sino que, al mismo tiempo, impone conductas, a partir de dos operaciones conocida como los aspectos referenciales y connotativos de toda comunicación:</p> <p>- El aspecto referencial de un mensaje transmite información, por ende, en la comunicación humana es sinónimo de contenido del mensaje, transmite datos de la comunicación y el connotativo dice cómo debe entenderse la misma.</p> <p>- El aspecto connotativo se refiere a qué tipo de mensaje debe entenderse que</p>

AXIOMA	CARACTERÍSTICAS
	<p>es, y, por ende, en última instancia, la relación entre los comunicantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toda comunicación tiene un aspecto de contenido y un aspecto de relacional tales que el segundo clasifica al primero y es, por ende, una metacomunicación
<p>Axioma 3: La puntuación de la secuencia de los hechos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La puntuación organiza los hechos de la conducta. La falta de acuerdo con respecto a la manera de puntuar la secuencia de los hechos es la causa de incontables conflictos en las relaciones. - La naturaleza de una relación depende de la puntuación de las secuencias de comunicación entre los comunicantes.
<p>Axioma 4: Comunicación digital y analógica</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicación digital: semejanza auto explicativa. El lenguaje digital cuenta con una sintaxis lógica sumamente compleja y poderosa, pero carece de una semántica adecuada en el campo de la relación. -Comunicación analógica: mediante una palabra. Toda comunicación no verbal, incluyendo la postura, los gestos, las expresiones faciales, el tono de voz, la secuencia, el ritmo y la cadencia de las palabras. Posee la semántica, pero no una sintaxis adecuada para la definición inequívoca de la naturaleza de las relaciones.

AXIOMA	CARACTERÍSTICAS
Axioma 5: Interacción simétrica y complementaria	- En una relación complementaria un participante ocupa la posición superior o primaria mientras el otro ocupa la posición correspondiente inferior o secundaria.

Fuente. Autor de Watzlewick (1971). 2019.

Los Jóvenes en la Era de las Telecomunicaciones

El siglo XXI se ha denominado la era de las telecomunicaciones y la información, la expansión de internet, la aparición de los ordenadores para el hogar y los portátiles, los dispositivos móviles y accesos inalámbricos son algunas de las principales herramientas características de esta era.

Uno de los principales cambios asociados a la transformación global de la sociedad es el relacionado con la irrupción de las nuevas tecnologías en todas y cada una de las esferas de la vida cotidiana, hecho denominado por Castells (1997) como la revolución tecnológica.

Castells (1997) utiliza el término “Revolución tecnológica” para referirse a “la transformación tecnológica producto de la integración de diferentes modos de comunicación en una red interactiva, lo cual reconfiguró la base material de la sociedad” (p. 27), cambió la cultura y la forma de relacionarse. Esta revolución inicia en la década de 1970, en el momento en que se difunde el módem, dispositivo material que permitió el acceso a internet de poblaciones de diferentes partes del mundo.

De acuerdo con Vidales (2013) el desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha generado cambios significativos en la sociedad, transformando el mundo social en un mundo hiperconectado en el cual las relaciones humanas se encuentran mediadas y de alguna forma facilitadas por el ciberespacio.

El uso de pantallas ha generado cambios en el estilo de vida de las personas, en mayor medida de los jóvenes, considerados los principales usuarios de las nuevas tecnologías y que han crecido con estas, a los que han denominado nativos digitales, refiriéndose a toda la generación que ha nacido y crecido en el marco del auge de las tecnologías de la información y comunicación” (Vidales, 2013, p. 3).

Así, según la autora, los jóvenes parecen estar desarrollando nuevas formas de comunicación, interacción, aprendizaje y búsqueda de información mostrándose capaces de realizar tareas de forma simultánea a través de internet al mismo tiempo que desarrollan otro tipo de actividades de la vida cotidiana, convirtiendo la conexión al ciberespacio en un aspecto indispensable para el desarrollo de las actividades diarias. Sin embargo, esta relación ha generado un impacto profundo en estas generaciones en la medida en cómo piensan, se comportan, gestionan sus vidas y emociones y cómo las proyectan en el conjunto de la sociedad, razón por la que de forma paralela han surgido categorías de análisis en el ámbito psicológico y pedagógico como el de inteligencia emocional (p. 3).

De lo anterior se concluye que para los jóvenes de las nuevas generaciones la red se ha convertido en un espacio indispensable para la construcción de su identidad, además los lazos sociales se refuerzan a partir de la participación en comunidades virtuales.

La Inteligencia Emocional (EQ)

Azpiazu (2015) argumenta que la concepción de inteligencia emocional se desarrolla a partir de tres modelos diferenciados construidos por las comunidades científicas y la historia epistemológica del término, así el primer modelo llamado Modelo de Competencias (Goleman, 1998) define la inteligencia emocional (EQ) como un conjunto de habilidades que incluyen el autocontrol, el entusiasmo, la persistencia y la capacidad para motivarse uno mismo. El segundo modelo, Modelo de Habilidad define la EQ como la destreza en el procesamiento de la información con contenido emocional (Mayer y Salovey, 1997) y el tercer modelo, Modelos Mixtos, la definen como un conjunto de

rasgos estables de personalidad, competencias socio-emocionales, aspectos motivacionales y diversas actividades cognitivas (Bar –On, 2000, Boyatzis, Goleman y Rhee, 2000, Petrides y Furnham, 2003). (p. 24)

De todos estos modelos el que actualmente cuenta con mayor aprobación dentro de la comunidad científica es el modelo de habilidades de Mayer y Salovey que abarca un conjunto de cuatro capacidades que determinan el aprendizaje alcanzado sobre la emoción o la información relacionada con las emociones como resultado de experiencias, interacciones con el medio y de la investigación personal realizada en torno al propio contexto, estas capacidades son: 1. Percepción, valoración y expresión emocional, 2. Facilitación emocional del pensamiento, 3. Comprensión y análisis de las emociones y 4. Regulación reflexiva de las emociones.

Según Mayer y Salovey (1997) la EQ implica la habilidad para percibir, valorar y expresar con exactitud la emoción, la habilidad para acceder y generar sentimientos cuando estos facilitan el pensamiento, la habilidad para comprender la emoción y el conocimiento emocional, y la habilidad para regular emociones que promuevan el crecimiento emocional e intelectual. (Citados en Azpiazu y Otros, 2015)

Por otra parte, y considerado para este trabajo de investigación un complemento importante para la inteligencia emocional, se encuentra el apoyo social, según Lin (1986) citado en Azpiazu (2015) este se define como el conjunto de provisiones instrumentales o expresivas, reales o percibidas, aportadas por la comunidad, las redes sociales y los amigos íntimos que pueden darse tanto en situaciones cotidianas como de crisis. Desde el punto de vista psicosocial este se conceptualiza como una función más entre las múltiples funciones que una red social ejerce a un individuo en particular, diferenciando así el apoyo familiar, el apoyo de los iguales y el apoyo profesional (p. 24)

La EQ como categoría a partir de la teoría de Mayer y Salovey es contenedora de varios conceptos que se consideran fundamentales para este trabajo como la percepción emocional, asimilación emocional, comprensión emocional y regulación emocional.

PERCEPCIÓN EMOCIONAL

Fernández-Berrocal y Otros (2005) definen la percepción emocional como la habilidad para identificar y reconocer tanto los propios sentimientos como los de aquellos que nos rodean, implica prestar atención y decodificar con precisión las señales emocionales de la expresión facial, movimientos corporales y tono de voz. Esta habilidad se refiere al grado en el que los individuos pueden identificar asertivamente sus propias emociones, estados y sensaciones fisiológicas y cognitivas que estas conllevan. (p. 69)

ASMILACIÓN EMOCIONAL

Argumentan los mismos autores en cuestión, que la asimilación emocional implica la habilidad para tener en cuenta los sentimientos cuando se razona o se solucionan problemas. Esta habilidad se centra en cómo las emociones afectan al sistema cognitivo y cómo nuestros estados afectivos ayudan a la toma de decisiones, esta habilidad plantea que las emociones actúan de forma positiva sobre el razonamiento y la forma de pensar la información. (2005, p. 70)

COMPRENSIÓN EMOCIONAL

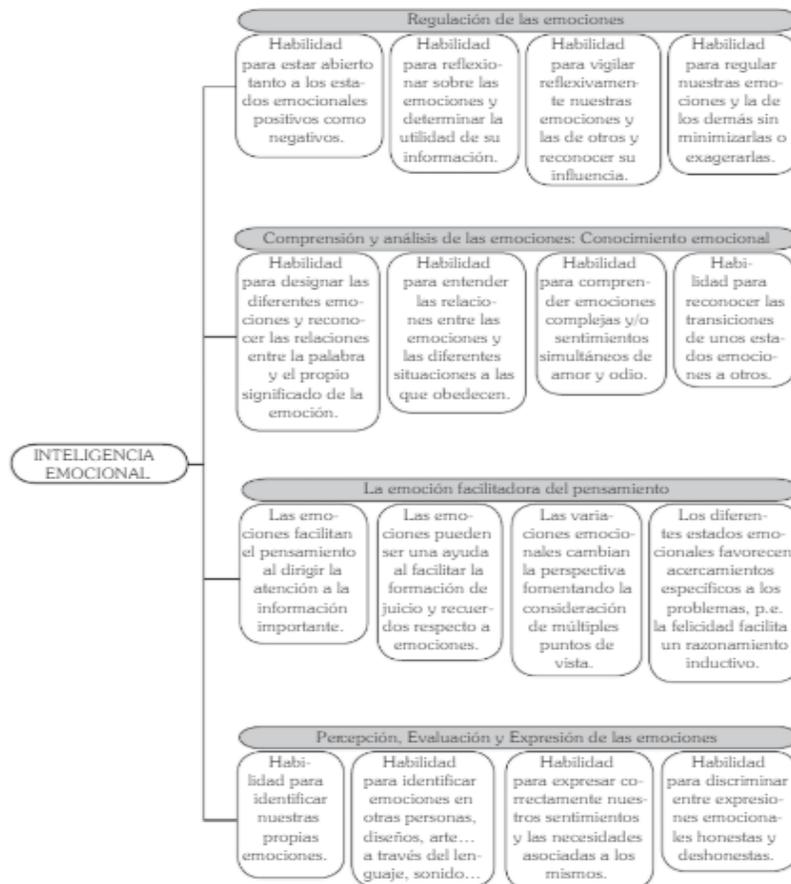
Mayer y Salovey (1997) citado en Fernández-Berrocal (2005), plantean que la comprensión emocional implica la habilidad para desglosar el amplio y complejo repertorio de señales emocionales, etiquetar las emociones y reconocer en qué categorías se agrupan los sentimientos. Implica una actividad anticipatoria y retrospectiva para conocer las causas que generan los estados anímicos y las consecuencias de las acciones. También, supone un conocimiento de cómo se combinan los diferentes estados de ánimo y emociones dando lugar a las emociones secundarias o emociones negativas, contiene la destreza para reconocer las transiciones de unos estados emocionales a otros y la aparición de sentimientos emocionales simultáneos y contradictorios.

REGULACIÓN EMOCIONAL

Esta es considerada por parte de los autores Mayer y Salovey, una dimensión que reúne más de una habilidad, incluye la capacidad de estar abierto a los sentimientos positivos

y negativos, así como reflexionar sobre los mismos para descartar y aprovechar la información que los acompaña en función de su utilidad. Incluye la habilidad para regular las emociones propias y ajenas, moderando las reacciones en cuanto a emociones negativas y potenciando las positivas. Esta dimensión es la que permite un crecimiento emocional e intelectual en la medida en que se plenamente conscientes de sus acciones y responsable de sus emociones.

Figura 1 Modelo de Mayer y Salovey. 1997.



Fuente. Fernández-Berrocal. 2005. p.73.

En Colombia es posible hallar que las competencias emocionales en las escuelas se han abordado un poco a partir de los estándares de competencias ciudadanas que tienen como eje fundamental los derechos humanos, un referente importante alrededor de estas

son Ruiz Silva y Chaux (2005) que afirman que las competencias ciudadanas despliegan un sentido moral y político de la acción humana, actuar correcto y justo ante los problemas, plantean las competencias ciudadanas como unas competencias básicas a través de las cuales se promueve el respeto y la defensa de los derechos que deben convertirse en el eje integrador de toda propuesta de formación ciudadana. (p. 51)

Las competencias emocionales de la mano con las competencias ciudadanas tienen la capacidad de convertirse en un dispositivo protector que compensa la vulnerabilidad, principal característica del bullying por ejemplo, el aprendizaje del respeto, la tolerancia, la comunicación asertiva, la solidaridad y la defensa de los derechos, iniciando por el derecho a la vida son competencias necesarias para la vida en sociedad y siendo la escuela uno de los principales y primeros estadios de socialización de los individuos, debe esta responsabilizarse de generar las condiciones necesarias para adoptar ejercicios de formación alrededor de este tipo de competencias.

Ruiz Silva y Chaux (2005) plantean que mantener y superar los logros alcanzados en el ejercicio de los derechos humanos en la escuela representa un importante reto para todos, el fortalecimiento de la ciudadanía por esta vía conlleva también al fortalecimiento de las instituciones que lo hacen posible influyendo en la voluntad de los individuos para que actúen bajo la idea de participar en la construcción de una sociedad verdaderamente justa en razón de la dignidad humana. (p. 57)

Inteligencia Conectiva e Inteligencia Digital

Kerkhove citado por Cobeña (2007) definió la inteligencia conectada como el término anterior a la inteligencia digital, como una condición de la mente que nace de la asociación espontánea o deliberada de numerosas personas en grupos (p. 75). A partir de este, Cobeña define la inteligencia digital como la habilidad para resolver problemas con la ayuda de los sistemas y tecnologías de la información y comunicación, es el conjunto de capacidades cognitivas, emocionales y sociales que permiten a las personas afrontar los retos y adaptarse a las demandas de la vida digital. (p. 93)

Los medios digitales y la tecnología están evolucionando a un ritmo vertiginoso, trayendo consigo oportunidades extraordinarias, así como riesgos reales para los niños y jóvenes, que están utilizando el inmenso poder de Internet y los dispositivos electrónicos para explorar, conectar, crear y aprender de formas nunca imaginadas, tanto dentro como fuera del aula.

Antiguamente se usaban constructos como **Coficiente Intelectual (IQ)** o, el más reciente, **Coficiente Emocional (EQ)** para medir la inteligencia general y emocional de alguien. Así, ahora podemos valorar una nueva habilidad llamada **Coficiente Digital (DQ)** que se define como la facilidad y dominio de un individuo para manejarse con los medios digitales.

La Inteligencia o Co-eficiente digital es posible dividirla en tres niveles:

1. Ciudadanía Digital: capacidad de utilizar la tecnología y los medios de forma segura, responsable y eficaz.
2. Creatividad Digital: capacidad para formar parte activa del ecosistema digital, aportando contenidos o convirtiendo ideas en realidad a través de las herramientas digitales.
3. Emprendimiento Digital: capacidad para utilizar la tecnología como fuente de creación de oportunidades o de soluciones a problemas.

De acuerdo con el foro mundial de economía, entre estos tres niveles el mayormente evidenciado es el de creatividad digital ya que, a través de estas instituciones educativas de todos los niveles, empresas, e-commerce, instituciones gubernamentales y demás, impulsan la exposición a la alfabetización digital, a la programación web, la robótica y promueven aquellas profesiones que han surgido a partir de las herramientas digitales.

Bullying o Violencia entre Iguales

Para definir el concepto de Bullying, es necesario remitirse a los conceptos de violencia, agresión e iguales.

Garaigordobil y Oñederra (2010) citan que la organización mundial de la salud en el año 2002 definió la violencia como:

el uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona, un grupo o comunidad que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos o trastornos del desarrollo que desencadenen privaciones. A partir de este concepto, los autores consideran que la violencia se expresa mediante el comportamiento agresivo hacia otro injustificadamente, la puede ejercer una persona, grupo o institución que manteniendo una posición dominante somete a su víctima mediante el uso directo o indirecto de la fuerza o coacción causándole daño físico, psicológico o de marginalidad social. (p. 28)

La agresión por su parte, plantean los autores que es una acometida o ataque para dañar la integridad del otro, y es una capacidad positiva o adaptativa, en cuanto puede ser no natural de acuerdo con su objetivo y natural en caso de ser desencadenada por un instinto de supervivencia. Así, co -existen distintos tipos de agresión. La agresión emocional que tiene la finalidad fundamental de causar daño acompañada de un estado afectivo de enojo. La agresión fría instrumental motivada por el interés con el propósito de obtener recursos o un objetivo específico. La agresión reactiva que consiste en una conducta de venganza o respuesta ante una amenaza o provocación. Agresión pro-activa como conducta instrumental asociada a comportamientos de coerción e intimidación, imposición de poder y satisfacción personal. (p. 30)

Se definen como iguales a aquellos sujetos que están en una posición social y una etapa de la vida semejante, estudiantes con derechos y deberes en común que son conscientes de su status y de su diferencia social respecto a otros segmentos de población y que mantienen relaciones sociales de igual a igual con sus semejantes. (p. 32)

Heinemann (1969) psiquiatra sueco fue en el mundo la primera referencia de violencia entre iguales, denominándola mobbing y definiéndolo como la agresión de un grupo de estudiantes contra uno de sus miembros que interrumpe las actividades ordinarias del grupo. De este término se pasó al término Bullying de origen anglosajón que traduce en matón o bravucón. (Garaigordobil, 2010, p. 33)

La definición más reciente, completa y acertada de Bullying es la del autor Olweus (1999) que lo define como:

la situación en la que un estudiante está siendo intimidado cuando otro estudiante o grupo de estudiantes dice cosas hirientes o desagradables, es objeto de risas y burlas, le llama por apodos incómodos o irrespetuosos, le ignoran y excluyen del grupo o le retiran de actividades a propósito. Le amenazan, golpean y violentan físicamente, levantan falsos testimonios y rumores mal intencionados o emiten cartas y comunicados escritos violentando su persona y atentando contra su personalidad'. (Citado en Garaigordobil, 2010, p. 33)

La ley 1620 de convivencia escolar es sin duda un avance importante en Colombia en el tema del acoso escolar o Bullying es definido como “Conducta negativa, intencional metódica y sistemática de agresión, intimidación, humillación, ridiculización, difamación, coacción, aislamiento deliberado, amenaza o incitación a la violencia o cualquier forma de maltrato psicológico, verbal, físico o por medios electrónicos contra un niño, niña, o adolescente, por parte de un estudiante o varios de sus pares con quienes mantiene una relación de poder asimétrica, que se presenta de forma reiterada o a lo largo de un tiempo determinado” (Ley 1620 de 2013).

En términos generales el bullying es una forma específica de violencia escolar entre iguales, sistemática, continuada y que combina diversas formas de agresión por parte de un individuo o grupo que se siente en superioridad de condiciones en relación a otro. Sin embargo, este engloba dos grandes categorías: 1. El acoso o matoneo que se trata de

violencia física e intimidaciones físicas y 2. La violencia psicológica a través de violencia verbal y social.

Piñuel y Oñate (2006) señalan que el Bullying como fenómeno se da a partir de ciertos aspectos de ocurrencia propios del contexto como la negación por parte de la institucionalidad, errores básicos de atribución, es decir, culpar a la víctima, pactos de silencio o de indiferencia y mecanismos grupales de exclusión del problema.

El 90 por 100 casos de Bullying se dan en mayor medida a través de violencia psicológica, lo que genera en la víctima sentimientos emocionales negativos, simultáneos y contradictorios que coartan en el individuo la capacidad de gestionar sus emociones, dejando fluir sin ningún tipo de regulación emocional percepciones negativas, dejando de lado cualquier comprensión de las emociones y asimilando como un hecho irrefutable todo el conjunto de improperios verbales que profiere el agresor.

Cyberbullying

El bullying se enmarca dentro de las formas tradicionales de intimidación, en la actualidad las nuevas tecnologías están jugando un papel preponderante en la vida de todos los individuos y es un mecanismo masivo de consecución de objetivos, así la tecnología ha permitido la aparición de una nueva forma de intimidación, el Cyberbullying.

Smith y Otros (2008) han definido del cyberbullying como:

un tipo de bullying a través de los medios electrónicos como el correo electrónico, mensaje de texto, llamadas, mensajería instantánea, fotografías, redes sociales y páginas webs personales como los blogs, con la intención de hacer daño a otra persona por medio de repetidas conductas hostiles y difundir el daño de manera masiva e instantánea para lograr mayor alcance. (Citado por García, 2017, p. 2)

Waasdorp y Bradshaw (2015) consideran que con el cyberbullying surgió también un cambio en la noción de poder entre víctima y agresor, quienes no eran socialmente influyentes en las relaciones interpersonales cara a cara sí pueden ser tecnológicamente expertos, lo que les da poder en el auge de las nuevas tecnologías por lo que es posible que se esté dando un cambio de roles (p. 3). El cyberbullying tiene unas características específicas que permiten intensificar el nivel de agresión y violencia psicológica ya que genera una sensación y sentimiento de imposibilidad de escapar de los ataques ya que la red en sí misma es incontrolable en cierto punto, perdura en el tiempo y el contenido divulgado técnicamente sólo puede ser borrado por el agresor, y lo más agresivo, la audiencia es mucho mayor y trasciende contextos específicos, como por ejemplo el salón de clases o la escuela.

De igual forma la percepción de anonimato permite a los agresores distanciarse física y psicológicamente del acto intimidante y su impacto, inclusive le permite ocultarse por completo hasta volverse imperceptible, con gran alcance ya que el bullying online puede ser repetido a lo largo del tiempo cuantas veces se desee.

Los mismos autores en un escenario de correlación plantean que la mayoría de quienes se encuentran en el rol de víctimas de bullying tradicional también han sido víctimas de cyberbullying al menos una vez. Sin embargo, en investigaciones, estos han encontrado resultados positivos al comparar el impacto generado por el bullying y el cyberbullying, en el caso del bullying la mayoría de las víctimas afrontaban situaciones de indefensión y apocamiento, mientras que al ser víctimas de ciberbullying tenían la posibilidad de tomar una actitud de confrontación con menos temores, al igual que podrían contemplar en mayor medida evitar los contenidos y escapar del acoso.

Tabla 2 Diferencias y Características del Bullying y el Cyberbullying

BULLYING	CYBERBULLYING
Es acoso físico realizado por un grupo de menores, generalmente en el contexto escolar.	Puede ser realizado por cualquier menor, sin necesidad de que sea compañero de escuela.

BULLYING	CYBERBULLYING
Predomina el acoso por parte de niños.	Se reparte equitativamente sin necesidad de distinguir edad o género.
Generalmente es realizado por niños y adolescentes sociales y de muchos amigos.	Lo pueden realizar niños poco sociables y con pocos amigos.
Es una agresión física directa en el cual se distinguen los responsables.	El anonimato del agresor es muy sencillo.
La agresión es momentánea y aunque puede ser repetitiva sólo puede ser observada por los demás en el momento de ocurrencia.	La agresión puede perdurar en el tiempo y ser reproducida de forma ilimitada.

Fuente. Autor con base en Garaigordobil y Oñederra (2010). 2019.

Bullying y Cyberbullying – Impacto en el Ámbito Escolar

Beane (2015) afirma que las víctimas de bullying tradicional manifiestan cambios repentinos y muy notorios como la ausencia a las clases, disminución del rendimiento académico, pérdida de interés en relacionarse con los demás o impulsar su proceso de aprendizaje, no salen del salón de clases en la hora de receso y no se involucran con ninguna actividad organizada en la institución o que implique trabajar en equipo.

Quienes fueron o son víctimas de cyberbullying tienden a aislarse mucho más, de forma definitiva dejan de asistir a la institución y debido a que el acceso a las redes es personal, en la mayoría de los casos es complicado que personas externas estén al tanto de la situación. Empiezan a manifestar comportamientos reiterados ya sea de total abstracción o por el contrario de mucha violencia y crueldad lo que incrementa la posibilidad de que contemplen llevar armas a la institución en una emoción de venganza no regulada, manifiestan cero intereses en su vida académica y una muy baja capacidad de concentración en una actividad específica.

El mayor impacto que genera ser víctima de cyberbullying es en el rendimiento escolar, en total acuerdo con González-Bañales y Ortega (2015) se considera que el rendimiento académico del estudiante es una de las dimensiones más importantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Navarro (2003 citado en González 2015) afirma que el rendimiento académico es complejo desde su conceptualización, debido a que en ocasiones se le nombra también como aptitud escolar o desempeño académico. Asimismo, el bajo rendimiento académico representa para el estado, la sociedad, la familia y el individuo mismo pérdidas económicas, de tiempo y de recursos humanos ya que prolonga la estadía dentro de una institución educativa, por lo que el fracaso académico afecta considerablemente la adaptación individual.

Bandura (1977 – 1986 citado en González 2015) hace hincapié en que el entorno tiene un factor importante en la adquisición, expresión y mantenimiento de la agresividad, ya que esta última generalmente se aprende. La perspectiva de esta teoría sustenta que la agresividad de una persona es causada de sus experiencias y en ocasiones de lo que espera recibir por este comportamiento.

Bullying a través de las TIC

Las TIC son las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación y como se expresó anteriormente de ellas hacen parte todas las herramientas de difusión que se encuentran en la web, son una forma actual y generalizada de comunicación.

El cyberbullying o bullying a través de las TIC según Cerezo (2012) cuenta con una serie de características que lo hacen específico:

1. Se manifiesta simultáneamente de manera directa e indirecta.
2. El tipo de daño causado abarca un amplio espectro de consecuencias.
3. El número de agresores suele crecer de manera exponencial

4. Se acentúa el carácter público de la ofensa, lo que hace más vulnerable a la víctima.
5. Los lugares son muy amplios y cambiantes, lo que hace que trascienda al espacio físico.
6. Alta velocidad de difusión.

Este puede practicarse por distintos medios asociados a las TIC:

-Mensajes de Texto. -Acoso telefónico. -Fotografías y videos. -Correos electrónicos. -Sesiones de chat. -Programas de mensajería instantánea. -Páginas web.

Plantea el mismo autor antes citado, que para conocer el alcance del cyberbullying se deben elaborar escalas de evaluación específicas que en su mayoría incluyan los siguientes aspectos:

1. Establecer el medio de agresión.
2. El grado de intensidad o veces que es acosado. Siendo significativo cuando alcanza un grado moderado es decir menos de una agresión por semana o grado severo más de una agresión por semana.
3. Duración, desde hace menos de un mes, desde hace más de 6 meses, desde hace más de un año.
4. Tipo de agresión.

De igual manera, el medio más adecuado para evaluar impactos y roles dentro de situaciones de cyberbullying es la web. En los últimos años la web se ha convertido en el lugar en común de los adolescentes y jóvenes, se han perdido los encuentros en los parques o las salidas a un centro comercial y han sido reemplazadas por las reuniones virtuales, lo que de cierta forma incrementa las posibilidades de cyberbullying, pero también permite evaluar impactos y obtener respuestas de forma simultánea.

Según los autores García y Otros (2010), en relación a los datos descriptivos de un ejercicio de investigación alrededor del cyberbullying y uso de las TIC en una escuela de educación secundaria en Lima – Perú, el 70.7 por ciento de los estudiantes tiene celular, el 72.2 por ciento tiene computadora en su casa, de estos el 32.1 por ciento lo tiene dentro de su dormitorio, el 59.7 por ciento tiene acceso a internet en su casa y el 71.3 por ciento tiene acceso a internet fuera de su casa.

Asimismo, la prevalencia de cyberbullying por medio electrónico fue de 4.9 por ciento a través del celular, de los cuales 2,8 por ciento es en condición de víctima y 2.1 por ciento de agresor. Por internet 8 por ciento, de las cuales 4.7 por ciento en condición de víctima y 3.3 por ciento en condición de agresores. (p. 94)

De estos datos es preciso identificar como conclusión que se está en presencia de una generación de adolescentes y jóvenes profundamente conectados a las TIC y que viven el cyberbullying de forma directa en rol de víctima o de agresor.

Agentes Educativos

La labor de los padres y educadores es primordial en el buen uso de las tecnologías de la información y la comunicación y en la prevención de los riesgos. Según la guía de actuación contra el ciberacoso (2012):

Su labor debe de ser la de enseñar y guiar a sus hijos alumnos cuando comienzan su andadura por Internet. Sin embargo, en ocasiones son los propios padres los que desconocen los peligros reales a los que se pueden estar enfrentando sus hijos, cómo prevenirlos y educar a los menores para que no se vean afectados por los mismos o conocer los pasos a dar en el caso de haber sido víctima de alguno de ellos (p.1).

LLorca (2017) en el blog Nobbot entrevista a Carlos Represa (2016) director de proyectos en Fundación BIAS, centrada en la implantación de planes de innovación en centros educativos- y presidente de la Asociación Nacional para la Protección de Menores en

Internet en España quien opina que para enseñar a los más jóvenes a utilizar los dispositivos tecnológicos con más responsabilidad

debe hacerse en sus dos entornos educativos principales, en la familia y la escuela. El primero es complicado porque todavía nos encontramos con esa generación de transición, de padres que todavía no se han dado cuenta de esta responsabilidad y que miran hacia otro lado y obvian las situaciones de riesgo. Eso yo creo que va a solucionarse con la siguiente generación, que será de padres que han nacido en la época digital y ya son conscientes de esta realidad (p.2).

Represa también analiza el papel de la institución educativa en la prevención y manejo del ciberbullying y expresa que “son cada vez más los centros que cuentan con protocolos de actuación y por fortuna, hay cada vez más profesores preparados y otros que se preocupan por los problemas de los menores con Internet de todo tipo, no solo de acoso digital sino de fraudes, grooming y otros. Sin embargo, continúa habiendo una falta de formación, es muy deficiente, y no hay programas sólidos oficiales”.

Finalmente, LLorca (2017) en la entrevista a Represa, plantea que las líneas de actuación para el freno de estas prácticas pasan por donde pasa casi todo: la educación. “Los niños no tienen capacidad de diferenciar el daño real del daño digital. Hay una gran falta de comunicación a todos los niveles”, asegura Represa. De esta manera se apuesta por el desarrollo de la inteligencia digital, es decir, proporcionar a los responsables, padres e instituciones educativas, una serie de habilidades sociales y emocionales para detectar y tratar estos abusos en los nuevos entornos digitales.

Como se sabe el mundo juvenil tiene no sólo acceso a las tecnologías, sino un gran manejo al respecto. Pero, ¿qué pasa con nuestros educadores y padres de familia? Es muy probable que manejen muchos menos recursos y conocimientos, por tanto, una estrategia básica es capacitar a los adultos acerca del funcionamiento de este nuevo mundo y el espacio virtual.

En buena medida, las instituciones educativas carecen de programas de prevención y manejo del ciberbullying porque el tema se ha convertido en una “papa caliente”. Por un lado, algunas directivas dicen que en sus colegios “no hay nada de eso” o que el acoso virtual no es competencia de ellos porque ocurre en la casa, mientras que los padres de familia aseguran que sucede en el colegio.

En conclusión, se puede afirmar que los cambios tecnológicos nos obligan como Padres de familia y docente de aula a capacitarnos permanentemente para desarrollar en nuestros hijos y alumnos habilidades y competencias que les permitan responder a las demandas de la sociedad del futuro.

Inteligencia Digital y la Educación Emocional

Constructos como la Inteligencia o el Coeficiente Digital, se pueden desarrollar. Se parte de la premisa que altas competencias emocionales se correlacionan con una buena gestión de los problemas derivados del mal uso del mundo digital. O sea, un alto coeficiente emocional promueve un buen uso de las herramientas digitales, aumentando así el coeficiente digital (Valenzuela, 2016).

En el Blog Familión se plantea que tanto la inteligencia, como la Inteligencia emocional y la Inteligencia digital las necesitamos todas para vivir en este mundo donde lo único constante es el cambio. Allí se define que

la Inteligencia Digital es la suma de las habilidades sociales, emocionales, cognitivas esencial para vivir en el mundo digital. Tener inteligencia digital es contar con las herramientas y el conocimiento necesarios y con la habilidad de adaptar las emociones y ajustar el comportamiento para lidiar con los retos y requerimientos de la era digital.

El DQ Institute es una coalición público-privada-cívico-académica en asociación con el Foro Económico Mundial que tiene como objetivo brindar educación de inteligencia digital de calidad a todos los niños. La coalición brinda soluciones basadas en evidencia y

recomendaciones de políticas basadas en datos para ayudar a naciones individuales a construir ecosistemas digitales éticos a través de la colaboración de múltiples partes interesadas. A través de este instituto en España y otros países se está desarrollando el proyecto DQ el cual propone ocho áreas de desarrollo y aprendizaje para tener inteligencia digital. Este proyecto cuenta con una plataforma y una serie de actividades pedagógicas para que los maestros y los niños desarrollen una inteligencia digital que les permita navegar en el mundo digital de la mejor manera posible.

En el artículo “Inteligencia digital: ocho áreas de desarrollo y aprendizaje para navegar en el mundo digital” Valenzuela (2016) se plantea el concepto de Ciudadanía digital como una necesidad educativa global, de dotar a los niños y jóvenes de las habilidades para utilizar la tecnología digital y los medios de comunicación de manera segura, responsable, eficaz y autónoma. La autora afirma que “Los niños ya están inmersos en el mundo digital y están influenciando lo que ese mundo será mañana. Nos corresponde a nosotros asegurarnos de que estén equipados con las habilidades y el apoyo necesarios para ser líderes digitales”. De ahí surgió el concepto Inteligencia digital (DQ) o coeficiente digital, es la suma de habilidades técnicas, mentales y sociales para prosperar y navegar en el mundo digital con discernimiento y la competencia fundamental de la DQ es la ciudadanía digital.

Actualmente existen multitud de recursos educativos y plataformas digitales para educar en el buen uso del mundo digital y el crecimiento de las habilidades cognitivas, emocionales y digitales de los estudiantes.

Tres opciones para esto a nivel nacional son las páginas web www.enticconfio.com del Ministerio de las TIC, www.teprotejo.org de la organización Red PaPaz y www.ccp.gov.co del Centro Cibernético Policial. Por último, un reto de las escuelas es incorporar el uso de las nuevas tecnologías en la prevención del bullying.

A nivel internacional, algunos de estos portales disponibles son, la web de “pantallas amigas” con recursos para educar, sensibilizar y prevenir sobre los peligros del mundo

digital, proyectos educativos como “ciberexperto” colaborados por la Policía Nacional Española, Cibervoluntarios y Telefónica, el canal de capacitación “formaciononline.chaval” dependiente del Gobierno de España, el portal argentino “tecnologiasi.org” sobre Ciudadanía Digital y el proyecto DQ, Ciudadanía Digital, que hace esfuerzos por integrar habilidades cognitivas, emocionales y digitales a través de una plataforma gamificada, online y gratuita - DQWord.net que es un programa formativo orientado a niños y adolescentes de 8 a 12a para desarrollar habilidades de inteligencia emocional relacionadas con el mundo digital.

Competencias Emocionales

Disponer de competencias de inteligencia emocional protege al alumnado frente al acoso escolar o Bullying, según Vallés (1999), la competencia emocional está dirigida a afrontar las situaciones de la vida del estudiante con los recursos necesarios que le permitan bienestar social y personal. El estudiante debe desarrollar actitudes positivas ante la necesidad de afrontar las situaciones personales y sociales regulando inteligentemente la vivencia y la expresión de sus emociones y sentimientos. (p. 3)

El mismo autor plantea que el constructo de inteligencia emocional se concreta en cinco grandes competencias: la percepción y expresión de las emociones, la emoción facilitadora de pensamiento, la comprensión y el análisis de las emociones, la dirección emocional y la regulación reflexiva para el crecimiento personal (Vallés, 1999, p. 3):

Tabla 3 Competencias Emocionales

COMPETENCIA EMOCIONAL	DEFINICIÓN
1.Percepción y expresión de las emociones	Habilidad que identifica las emociones en uno mismo y en los demás a través de la expresión facial y de otros elementos como la voz o la expresividad corporal.
2.Emoción facilitadora del pensamiento	Conjunto de habilidades que ayudan a relacionar las emociones con otras

COMPETENCIA EMOCIONAL	DEFINICIÓN
	sensaciones y a usar la emoción para facilitar el razonamiento. Las emociones pueden priorizar, dirigir o redirigir al pensamiento proyectando la atención hacia la información más importante.
3. Comprensión emocional	Habilidad que contribuye a resolver los problemas emocionales, a identificar qué emociones son semejantes y a regular las propias emociones y las de los demás.
4. Dirección emocional	Habilidad que permite comprender las implicaciones que tienen los actos sociales en las emociones, así como la regulación de las emociones en uno mismo y en los demás.
5. Regulación reflexiva de las emociones	Promueve el crecimiento personal y contribuye a regular el estado de ánimo mediante la modificación de su frecuencia, intensidad y duración, dirigida al bienestar psicológico. A partir de esta, se desarrollan otro tipo de competencias como: el conocimiento de los demás, la resolución de conflictos, la convivencia.

Fuente. Autor con base en Vallés (1999). 2019.

Para promover estas competencias, el docente dentro del aula debe disponer de habilidades empáticas, se le exige según Bizquerra:

1. Percibir las necesidades emocionales, motivacionales, intereses y objetivos de los estudiantes.
2. Mostrar sensibilidad para la comprensión de diferentes puntos de vista.
3. Ayudar a los estudiantes a establecer objetivos personales.
4. Establecer un clima emocional de aula favorecedor de las adecuadas relaciones interpersonales.
5. Enseñar a los estudiantes a gestionar inteligentemente las dificultades relacionadas con las emociones y los sentimientos. (1999, p. 5)

En Colombia es posible hallar que las competencias emocionales en las escuelas se han abordado un poco a partir de los estándares de competencias ciudadanas que tienen como eje fundamental los derechos humanos, un referente importante alrededor de estas son Ruiz Silva y Chaux (2005) que afirman que las competencias ciudadanas despliegan un sentido moral y político de la acción humana, actuar correcto y justo ante los problemas, plantean las competencias ciudadanas como unas competencias básicas a través de las cuales se promueve el respeto y la defensa de los derechos que deben convertirse en el eje integrador de toda propuesta de formación ciudadana. (p. 51)

Las competencias emocionales de la mano con las competencias ciudadanas tienen la capacidad de convertirse en un dispositivo protector que compensa la vulnerabilidad, principal característica del bullying por ejemplo, el aprendizaje del respeto, la tolerancia, la comunicación asertiva, la solidaridad y la defensa de los derechos, iniciando por el derecho a la vida son competencias necesarias para la vida en sociedad y siendo la escuela uno de los principales y primeros estadios de socialización de los individuos, debe esta responsabilizarse de generar las condiciones necesarias para adoptar ejercicios de formación alrededor de este tipo de competencias.

Ruiz Silva y Chaux (2005) plantean que mantener y superar los logros alcanzados en el ejercicio de los derechos humanos en la escuela representa un importante reto para todos, el fortalecimiento de la ciudadanía por esta vía conlleva también al fortalecimiento de las instituciones que lo hacen posible influyendo en la voluntad de los individuos para

que actúen bajo la idea de participar en la construcción de una sociedad verdaderamente justa en razón de la dignidad humana. (p. 57)

Competencias Digitales

Valenzuela (2016) afirma que “tener inteligencia digital es contar con herramientas y conocimiento necesarios, la habilidad de adaptar las emociones y ajustar el comportamiento para lidiar con los retos y requerimiento de la era digital”. La autora recopila ocho habilidades digitales que se deben tener todos los que navegan en el mundo digital, especialmente los más jóvenes:

Tabla 4 Habilidades Digitales

HABILIDAD DIGITAL	DEFINICIÓN
1. Identidad Digital	Capacidad de crear y administrar la identidad y la reputación en línea, así como de administrar el impacto de corto y largo plazo de la presencia en línea.
2. Uso Digital	Habilidad de usar medios y dispositivos digitales y ser capaz de controlar su uso para lograr un balance saludable entre la vida en línea y fuera de línea.
3. Seguridad Digital	Habilidad de manejar los riesgos en línea y el cyberbullying, los contenidos problemáticos, así como de evitar y limitar los riesgos.
4. Inteligencia Emocional Digital	Habilidad de empatizar y crear relaciones valiosas con otras personas en línea.
5. Seguridad Informática	Habilidad para detectar ataques por medio de la red y comprender las prácticas de uso que evitan este tipo de ataques y que permitan proteger los datos y la información.

HABILIDAD DIGITAL	DEFINICIÓN
6.Comunicación Digital	Habilidad de comunicarse y colaborar con otros usando tecnologías y medios digitales.
7.Alfabetismo Digital	Capacidad de encontrar, evaluar, utilizar, crear y compartir contenidos y competencias de conocimiento.
8.Derechos Dgitales	Habilidad de entender y defender los derechos personales y legales, privacidad, propiedad intelectual, libertad de expresión

Fuente. Autor con base en Valenzuela (2016, pp. 1-5).

El impacto social y económico de la tecnología es generalizado y se está acelerando, la velocidad y el volumen de la información han aumentado exponencialmente, los expertos pronostican que el 90 % de la población estará conectada en 10 años, cada vez más los espacios físico-digital se fusionan; estos cambios anuncian grandes posibilidades, pero también crea incertidumbre. Los niños, niñas, adolescentes y jóvenes están dentro de este cambio dinámico. Los niños utilizan las tecnologías y los medios de comunicación digitales a edades cada vez más tempranas y durante periodos de tiempo más largos, pasan un promedio de 12 horas al día frente a una pantalla, ya sea televisores, ordenadores hasta teléfonos móviles y diversos dispositivos digitales, esto es más que el tiempo que los niños pasan con sus pares o en la escuela, lo cual puede tener un impacto significativo en su salud y bienestar; qué contenido digital consumen?, con quien se encuentran en línea? Cuanto tiempo pasan en la pantalla. Todos estos factores influirán enormemente en el desarrollo general de los niños.

En el siglo XXI sobre todo en los últimos 10 años una gran parte de las problemáticas que afrontan los adolescentes y jóvenes, se encuentran relacionadas a la inteligencia emocional , específicamente al desarrollo de habilidades de percepción y regulación emocional, y el soporte fundamental para el desarrollo de la personalidad y de las

actividades de la vida cotidiana en que se ha convertido del apoyo social directamente asociado con la conectividad y la inteligencia emocional, fenómeno reflejado a través de lo que se ha conocido como Bullying, sobre todo en los espacios académicos y entre pares en edades entre los 10 y los 20 años.

Finalmente, este marco teórico se plantea como un hilo conductor por conceptos y categorías que permitan abordar el cyberbullying desde la perspectiva psico pedagógica en un proceso interdisciplinar e integrador que propicie la autonomía e iniciativa personal a través del desarrollo de la inteligencia emocional para alcanzar una inteligencia digital que permita a los individuos auto gestionar actitudes y comportamientos en sociedad, y que a partir de todo lo anterior se direccionen las metodologías de intervención del presente estudio.

4.3 MARCO LEGAL

4.3.1 **Ámbito Internacional.** A nivel internacional existe una normatividad que parte de la declaración universal de los derechos humanos hasta las resoluciones sancionadas para el control de los contenidos ilícitos en internet y el uso mal intencionado de las telecomunicaciones.

La declaración universal de los derechos humanos en su artículo 5 reza: 'nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o denigrantes' y de ahí parte toda la normatividad vigente alrededor del bullying y cyberbullying.

El 27 de febrero de 1996 en la unión europea se sanciona una resolución del consejo de telecomunicaciones para impedir la difusión de contenidos ilícitos en internet, pornografía infantil y propone las medidas para intensificar la colaboración entre los estados miembros, más allá del cumplimiento de la normatividad vigente en cada país, (UE, Res. 05-02 de 1996) asimismo, crea un marco para la protección de los menores y de la dignidad humana en los servicios audiovisuales y de información, al que denominaron el

libro verde y en 2001 clasifica el ciberacoso como un delito a través del acta de comunicaciones maliciosas.

De forma paralela en 2001, en la legislación nacional, el consejo de Europa en Budapest sanciona el convenio sobre cibercriminalidad que busca hacer frente a los delitos informáticos y de internet mediante leyes nacionales, la mejora de técnicas de investigación y la cooperación internacional.

A partir de este convenio, los países al año 2013 a excepción de España han actualizado los códigos penales incluyendo el ciberacoso como delito.

4.3.2 **Ámbito Nacional.** En el ámbito nacional, en primer lugar, se encuentra la Constitución Política de Colombia que en su Art. 1 afirma:

Colombia es un Estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria, descentralizada, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general.

Es decir, que Colombia como estado Social de Derecho es protector de la dignidad humana y en especial de los menores de edad garantizando a través de sus políticas la sana convivencia y protección de los derechos de los niños.

En el Art. 13 en la parte superior contempla que todas las personas nacen libres e iguales ante la ley y recibirán la misma protección y trato de las autoridades y gozarán de los mismos derechos, libertades y oportunidades sin ninguna discriminación por razones de sexo, raza, origen nacional o familiar, lengua, religión, opinión política o filosófica. El Estado promoverá las condiciones para que la igualdad sea real y efectiva y adoptará medidas en favor de grupos discriminados o marginados.

De lo anterior podemos es posible indicar que todo niño, niña y adolescente nace igual ante la ley y de ninguna forma debe ser discriminado, humillado, burlado o ridiculizado en razón a sus características externas, costumbres, o pensamiento y que el Estado será gestor de políticas que promuevan su protección.

La Ley general de educación – ley 115 de 1994, en su artículo 1o. Objeto de la ley, promulga que

‘La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad’.

En su artículo 5o. Fines de la educación se resaltan los dos primeros fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.

Como respaldo de las medidas y estrategias que se toman al interior de las instituciones para la garantía del ejercicio de los derechos y el respeto a la vida, al libre desarrollo de la personal y a la paz.

Por otra parte, se encuentra el Código de la infancia y la adolescencia - ley 1098 de 2006, que en su artículo 18 (Derecho a la integridad personal) afirma que

Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a ser protegidos contra todas las acciones o conductas que causen muerte, daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico. En especial, tienen derecho a la protección contra el maltrato y los abusos de toda índole por parte de sus padres, de sus representantes legales, de las personas responsables de su cuidado y de los miembros de su grupo familiar, escolar y comunitario.

En esta Ley también se establece, entre otras, la corresponsabilidad de la familia, la sociedad y el Estado a fin de garantizar el ejercicio de los derechos de los niños, niñas y adolescentes, el sistema de responsabilidad penal para ellos y las sanciones en caso de incurrir en algún delito.

En la Ley 1453 de 2011, existen acciones penales que castigan a los menores de 18 años en nuestro país por cometer algún tipo de ciberdelito. Dentro de la reforma del Código Penal, el Código de Infancia y Adolescencia, presenta en el Artículo 8, la sanción con una pena de 4 a 8 años de prisión por incurrir en usos ilícitos de equipos terminales de redes de comunicaciones o de cualquier medio electrónico diseñado o adoptado para emitir o recibir señales.

Esta pena podría duplicarse si la conducta sugiere fines terroristas o si las acciones causan deterioro a la moral social, atentan contra la salud pública, la administración pública, el régimen constitucional y legal, si se relacionan con el secuestro, extorsión, el proxenetismo, la trata de personas o el tráfico de inmigrantes.

La Ley 1341 de 30 de julio del 2009, por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las tecnologías de la información y las comunidades. De ella, en el artículo 6, se promueve la masificación de las TIC en el país a través de la gestión de recursos a nivel nacional e internacional, permite la libre competencia y a la vez propicia la protección y defensa de los usuarios, propone además la articulación del sector TIC con educación, salud y otros programas buscando así cerrar la brecha digital para hacer de Colombia un país emprendedor y competitivo.

Y finalmente, la ley 1620 de 2013- ley de convivencia escolar, mediante la cual se da creación al “Sistema nacional de Convivencia Escolar y Formación para los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia escolar, con la intención de controlar, castigar y disminuir la intimidación y violencia escolar en todas sus expresiones.

A propósito del sistema nacional de convivencia escolar, creado a través de la Ley 1620 y cuyo fin es educar generaciones que están inmersas en el rol de ciudadanos activos, es decir, seres democráticos, con capacidades para construir su proyecto de vida, se hace necesario crear una instancia cuyo fin sea fomentar la armonía y la convivencia dentro de la institución educativa. Es ahí cuando nace el comité de convivencia escolar.

5. METODOLOGÍA

5.1 ENFOQUE DE INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación se enmarca dentro del enfoque cualitativo, según López y Sandoval (2016) la investigación cualitativa es aquella que produce datos descriptivos con fuentes primarias habladas o escritas y la conducta observable, constituida por un conjunto de técnicas para recoger datos, se identifica como cualitativo a todo modo de recoger información que a diferencia de los experimentos formula cuestiones abiertas poco estructuradas y trabaja con hipótesis poco elaboradas operacionalmente. (p. 3). En general el enfoque cualitativo hace más flexible el proceso a realizar, lo que nos permitió recolectar la información, analizarla y desarrollar la propuesta sin mayores contratiempos.

El presente trabajo corresponde a una investigación descriptiva ya que se pretende determinar por un lado los rasgos característicos de cómo se manifiesta en los estudiantes la situación relacionada con el ciberbullying y por otro indagar por algunas costumbres o hábitos que los estudiantes llevan a cabo en el uso de internet y redes sociales, indagando sobre opiniones, intereses, actitudes de los estudiantes que poseen una determinada información, para así lograr un conocimiento y una comprensión más cercana de la situación.

Según Tamayo y Tamayo M. (Pág. 35), en su libro Proceso de Investigación Científica, la investigación descriptiva “comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas o cosas, se conduce o funciona en presente”.

5.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño de investigación para este estudio se identifica dentro de los llamados diseños flexibles. “El concepto de flexibilidad alude a la posibilidad de advertir durante el proceso de investigación situaciones nuevas e inesperadas vinculadas con el tema de estudio que puedan implicar cambios en las preguntas de investigación y los propósitos y la viabilidad de adoptar técnicas novedosas para la recolección de información. (Mendizábal, 2006, p. 67)

Dado que los objetos de esta investigación (los estudiantes de grado decimo) son individuos en etapas de desarrollo, susceptibles a cambios constantes de actitudes, acciones e incluso aspectos constitutivos de la personalidad, se consideran elementos con los que son necesarios escenarios constantes de diálogo e interacción que permitan prever los aspectos que puedan modificar la naturaleza del estudio, requiriendo esto una actitud abierta, expectante y creativa del investigador.

El enfoque cualitativo contiene dentro de sí unas características del método, El cual se aplica a través de técnicas de recolección de datos que para este tipo de investigación son: la observación que según los medios utilizados puede ser participante, no participante, estructurada, no estructurada, individual, en equipo, en la vida real o en el laboratorio; la entrevista estructurada y no estructurada; el análisis de contenido y dinámicas de grupo. Para este trabajo de forma específica, se utilizará como técnica de recolección de datos la entrevista estructurada.

López y Sandoval (2016) definen la entrevista como una conversación entre dos o más personas en la cual uno es el que pregunta, dialogando con arreglo a ciertos esquemas o pautas de un problema o cuestión determinada teniendo un propósito profesional. Las ventajas de este tipo de entrevistas son: La información es más fácil de procesar y simplifica el análisis comparativo, hay uniformidad en la información obtenida, permite

profundizar en el tema de forma subjetiva y Es adaptable a sujetos y situaciones diversas. (p. 12).

En la entrevista estructurada se pueden registrar situaciones que pueden ser observadas y permite cuestionar a la persona participante sobre ello. Por tanto, se dice que la entrevista es un método descriptivo con el que se pueden detectar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso entre otros. La utilización de este instrumento nos permitió recolectar información relacionada con opiniones, conocimientos, actitudes y experiencias en relación al uso, manejo e incorporación del internet y las redes sociales en el quehacer de los estudiantes de grado decimo y con ello indagar respecto a su experiencia alrededor del fenómeno del cyberbullying, para proceder a diseñar la estrategia pedagógica que se plantea para prevenir dichas situaciones.

5.2.1 Etapas del Proceso de Investigación. De esta forma, y en relación a lo anteriormente planteado esta investigación se desarrolla metodológicamente en 4 etapas:

1. Revisión Bibliográfica

Como un primer momento, se realiza un rastreo bibliográfico alrededor de las categorías Inteligencia Emocional, TIC, Bullying y Cyberbullying, Inteligencia Digital, Redes Sociales, Educación Emocional y las relaciones entre TIC y Jóvenes, Cyberbullying y su influencia en los procesos de enseñanza – aprendizaje y Agentes educativos y Educación emocional.

2. Diseño y Aplicación de Entrevistas Estructuradas

Se diseña un cuestionario estandarizado de 30 preguntas organizadas en 4 secciones: acceso, uso, privacidad y cyberbullying.

3. Muestra

Para la muestra se toman los 34 estudiantes que representan el 100 % de los estudiantes del grado decimo A de Educación Media de la institución. Se escogió a los jóvenes de grado decimo de nuestra Institución Educativa cuyas edades oscilan entre los 14 y 17 años, con características propias de la adolescencia como la búsqueda constante de su identidad, la influencia de pares y del medio que les rodea y muchos de ellos con acceso a dispositivos electrónicos y a redes sociales, lo cual era necesario para esta investigación, además en los registros de los observadores escolares se encontró que de los 17 casos presentados en el año 2018, 7 de ellos corresponden a los grados decimos, el cual fue el porcentaje más alto por grados.

4. Análisis e Interpretación de Resultados

El análisis de datos con enfoque cualitativo realizado en esta investigación está basado en la información producto de las entrevistas aplicadas a los estudiantes de grado decimo de la Institución Educativa Técnica Soledad Medina del Municipio de Chaparral. Los resultados y análisis que se presentan reflejan una estimación de la incidencia, conocimiento y percepciones que tienen los estudiantes sobre Ciberbullying y sobre el uso del internet y las redes sociales; los datos presentados se organizaron y analizaron utilizando un esquema general de gráficas tipo circular y tablas las cuales se dividen en partes para poder representar cada una de las categorías con sus respectivos porcentajes.

Para el análisis de los datos recolectados a partir de las entrevistas, hemos seguido las sugerencias en la teoría de Hernández Sampieri:

1. Se explorarán los datos y se seleccionarán según el nivel de veracidad y objetividad de las respuestas.
2. Se organizarán por unidades y categorías para a partir de ahí,
3. Describir las experiencias de los participantes según una serie de criterios pre – establecidos.

4. Identificar categorías posibles de contrastar con el sustento teórico y los datos expresados en el planteamiento del problema y los patrones de conducta de los estudiantes con respecto al fenómeno.
5. Comprender el contexto que rodea los datos y generar un vínculo con la información disponible.
6. Diseño de Estrategia de Intervención

A partir de los resultados obtenidos en el proceso de entrevistas estructuradas, en calidad de docente orientador se diseñará una estrategia de intervención con el objetivo de mitigar la ocurrencia de fenómenos asociados al Cyberbullying en los estudiantes de la IE Técnica Soledad Medina de Chaparral – Tolima que consistirá en un seminario – taller de 8 sesiones dirigidas a estudiantes, docentes y personal psico - social en las cuales se trabajará con estudiantes el desarrollo de habilidades en torno a la Inteligencia Digital y la Inteligencia Emocional y con docentes el papel como agentes educativos en relación con la educación emocional y el impacto del cyberbullying en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

6. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Las entrevistas estructuradas se realizaron a 34 estudiantes del grado 10 A de la Institución Educativa Técnica Soledad Medina de Chaparral – Tolima en el mes de marzo del año 2019. Tal como se describió en la metodología el cuestionario guía de las entrevistas constó de 4 grupos de preguntas correspondientes a acceso, uso, privacidad en la internet y redes sociales, y ciberbullying, de igual forma se incluyeron una serie de preguntas de caracterización socio-demográfica que para el presente análisis permite realizar cruces de variables como el sexo, la edad y estrato socioeconómico.

6.1 CARACTERIZACIÓN DE LA POBLACIÓN OBJETO DE ESTUDIO

El municipio de Chaparral se encuentra localizado al suroccidente del departamento del Tolima, y está enclavado en territorio de la cordillera central, a su alrededor se encuentran los municipios de Roncesvalles, San Antonio, Ortega, Coyaima, Rioblanco, Ataco y el Departamento del Valle.

El municipio de Chaparral cuenta en la actualidad con 31 barrios y 153 veredas distribuidas en 5 corregimientos, así: Amoya, Calarma, La Marina, Las Herosas y El Limón. Este Municipio posee una población promedio y aproximada de 65.000 habitantes, de los cuales el 40% habita la cabecera municipal y el 60% el área rural.

a temperatura promedio del Municipio de Chaparral es de 26°C. Su altitud aproximada es de 880 mts, sobre el nivel del mar, la extensión total del municipio es de 2124 Km². Chaparral posee un relieve muy variado con valles, mesetas, colinas, altos cerros y cúspides nevadas (Páramo de las Herosas), que se considera la máxima altura del municipio con 3620 mts de altura.

En el Municipio de Chaparral sus gentes dependen de varias actividades económicas:

Agricultura: Esta es una región muy prospera, posee variedad de climas que nos brindan los cultivos de diferentes productos, siendo el principal el café, el cual genera la mayor parte de los ingresos de las familias campesinas, no solo de Chaparral, sino del Tolima y Colombia. Hay otros productos que son objeto del mercadeo permanente hacia Santafé de Bogotá a la central de Abastos: aguacate, Cacao, guayaba, lulo, tomate, arracacha, frijol, etc. Algunos productos solo se mercadean en el ámbito local como: panela, yuca, plátano, arveja, banano, maíz, hortalizas, etc.

Ganadería: Segunda actividad del municipio cuya producción escasamente alcanza a abastecer el consumo del Municipio en lo que respecta al ganado vacuno y porcino; también hay ovino en menor proporción.

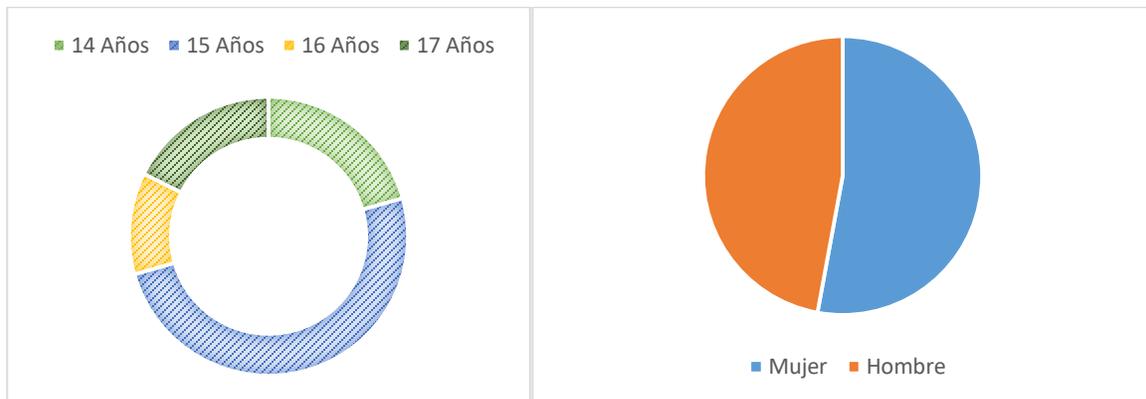
Otras Actividades: De las que depende la gente especialmente el sector urbano son las artesanías, confecciones, talabarterías, tapicería, ornamentación y comercio, la actividad laboral tipo oficial y privada agrupa a un número considerable de la población urbana.

Está, además, llamado a ser un Centro de Desarrollo Regional del Sur del Tolima en consideración a la jerarquía poblacional, de servicios, al liderazgo natural y tradicional que siempre ha mantenido y la posición geográfica dentro de la misma.

Hace parte del Macizo Colombiano, considerado como Parque Nacional Natural lo cual le imprime grandes potencialidades para el fomento y desarrollo de proyectos orientados hacia el Ecoturismo por la diversidad de paisajes y la exuberancia de la flora y faunas allí predominantes. Es éste un centro productor de agua; pues en él nacen importantes afluentes hídricos como los ríos Amoyá, Mendarco, Irco, Ambeima, entre otros.

Las entrevistas se realizaron a 34 estudiantes del grado 10 A de la IE Técnica Soledad Medina de Chaparral – Sede principal, de los cuales el 52.9% fueron mujeres y 47.1% hombres, entre los 14 y 17 años de edad, encontrándose el 50% en los 15 años. Más del 60% de los estudiantes se encuentran ubicados en los estratos socio-económicos 1 y 2 (20.6% estrato 1 y 47.1% estrato 2), el 26.5% en estrato 3 y 5.8% en estrato 4.

Figura 2 Sexo y Edad de los Estudiantes Entrevistados

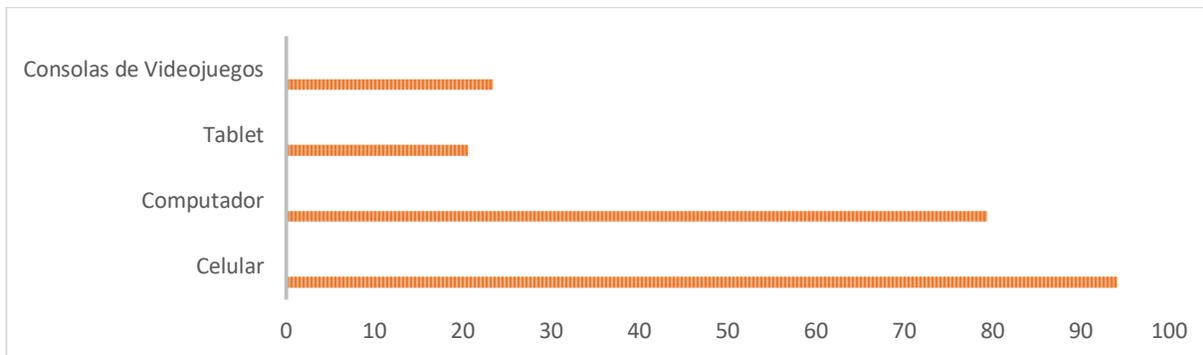


Fuente. Autor, 2019.

6.2 ACCESO A DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS E INTERNET

El primer grupo de preguntas de la entrevista giraron alrededor del acceso de los estudiantes a los dispositivos electrónicos y al internet al interior y fuera de la institución. En lo correspondiente a dispositivos todos los estudiantes manifestaron tener acceso a en su vida diaria a más de un dispositivo electrónico, así el 94% afirmó tener celular, el 79% computador, el 7% tabletas y el 8% consolas de videojuegos, concluyendo que el 100% de los estudiantes entrevistados tiene acceso al menos a un (1) dispositivo electrónico.

Figura 3 Acceso a Dispositivos Electrónicos

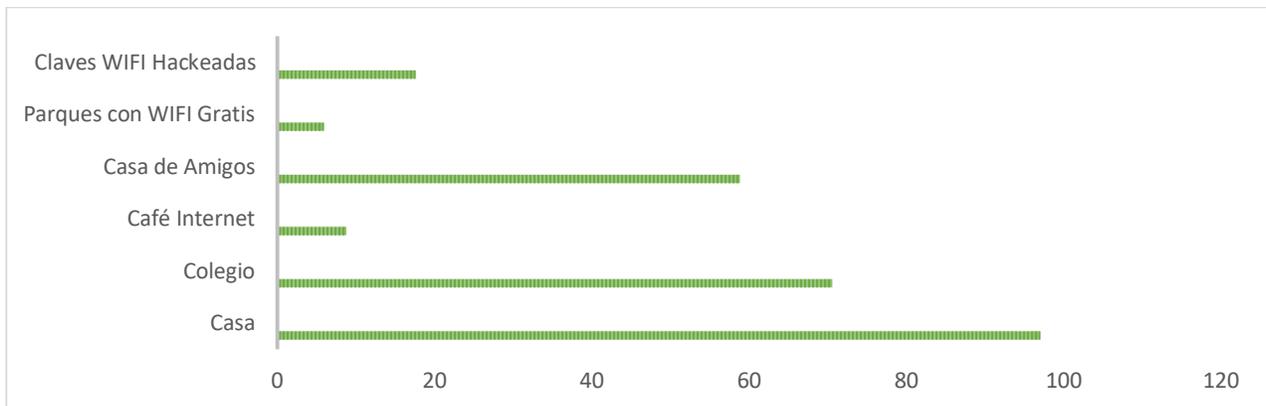


Fuente: Autor

Estas cifras nos corroboran la dependencia cada vez mayor de nuestros jóvenes y de la sociedad en general a las nuevas tecnologías, lo que nos lleva poco a poco a una virtualización de nuestra vida cotidiana, donde es habitual que las personas estén más pendientes de su celular, que de la conversación que sostienen o de la actividad que estén realizando, incluso puede llegar a impedir vivir y disfrutar del entorno, de las relaciones sociales presenciales, del compartir con la familia, del sensibilizarnos frente a las maravillas de la naturaleza. En conclusión, para las nuevas generaciones es cada vez más imprescindible el uso de los teléfonos celulares y otros dispositivos que en gran medida amenazan a la sociedad en caer en un consumismo cada vez mayor y en la manipulación en torno a intereses de diversa índole.

A partir de la pregunta alrededor del acceso, a continuación se les preguntó usualmente desde qué lugar acceden al servicio a lo que los estudiantes respondieron que suelen conectarse a la red desde diversos lugares, el 97.1% (33) de los estudiantes se conectan a la red en casa, el 70.6% (24) en la escuela, el 8.8% (3) desde un café internet, el 58.8% (20) en grupo en casa de amigos, el 5.9% (2) hace uso de los parques con wifi gratuito y el 17.6% (6) aseguran haber aprendido a hackear redes privadas para lograr acceder al servicio.

Figura 4 Lugares desde los cuales los estudiantes acceden al servicio de Internet



Fuente: Autor

Teniendo en cuenta los datos anteriores y ciertas preguntas alrededor de las características de los estudiantes como la edad, es posible indicar que posiblemente las formas de acceso a internet por parte de los estudiantes no permiten un total control de los contenidos visitados en la web, sin embargo, la mayoría de estudiantes afirmó además de acceder a internet desde lugares externos hacerlo en mayor medida desde la casa, razón por la cual se abordan una serie de preguntas alrededor del uso del internet y los dispositivos que en cierta medida permitan tener una noción sobre la posibilidad del control por parte de los adultos en el hogar.

6.3 USO DEL INTERNET Y LOS DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS

Dado que el 97% de los estudiantes afirmó acceder a internet desde la casa, a continuación, se les indagó acerca de en qué lugar de la casa suelen hacer uso de los dispositivos, a lo que el 88.2% afirmó usarlos en la su habitación y en la sala, mientras que el 2.9% lo utiliza sobre todo en el baño. En el mismo orden de ideas se les consultó en qué horarios son aquellos en los que hacen uso de los dispositivos y el internet en mayor medida, a lo que el 85.3% de los estudiantes respondieron que en horas de la tarde y en la noche, haciendo énfasis en la noche.

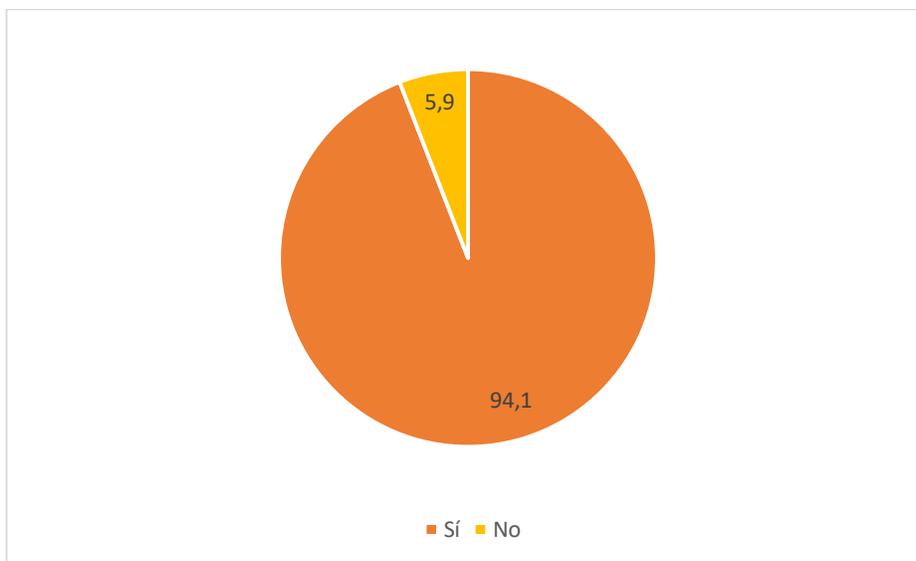
Es importante conocer algunos hábitos de los estudiantes frente a donde y como se conectan; en este sentido resulta relevante que a pesar de tener acceso desde sus

hogares donde se supone hay cierto control también tienen fácil acceso en otros sitios, como casa de sus amigos, un café internet o en redes gratuitas, donde no se tiene ningún control, incluso en la propia casa familiar es alto el porcentaje de estudiantes que se conectan desde su habitación, que es un hábito cada vez más usual de los adolescentes, que se encierran en sus habitaciones y los padres luchan permanentemente para poder acceder a lo que están haciendo presencial y virtualmente.

El ciberbullying es una de las consecuencias del mal uso o uso mal intencionado de los dispositivos móviles y el internet, pero que también da cuenta del poco o nulo control por parte de los adultos responsables, por ello en este grupo de preguntas, se les abordó alrededor de cuál es el uso que le dan al internet.

De los 34 estudiantes entrevistados, todos afirmaron usar el internet para diversas actividades, así, 33 estudiantes lo usan para consultar tareas, 24 para acceder a temas de interés individual, 32 para escuchar música, 28 para ver videos en línea, 29 estudiantes lo usan para chatear con amigos, 4 para encontrar otros amigos y 27 aseguran entrar a páginas con contenido restringido, todos con frecuencia de uso diario.

Figura 5 Uso del Internet por parte de los Estudiantes de 10A de la IE Soledad Medina de Chaparral – Tolima



Fuente: Autor

Alrededor del uso de las redes sociales, las más frecuentadas son Facebook, Instagram y WhatsApp, el 100% de los entrevistados afirmó pertenecer al menos a dos (2) de estas redes sociales. Seguida a esta pregunta, se les indagó principalmente desde donde acceden a las redes sociales a lo que de igual forma el 100% de los estudiantes afirmaron hacerlo desde su celular.

Los resultados expresados por los estudiantes nos muestran que a las nuevas generaciones les guste pertenecer a redes sociales virtuales, expresando así, su necesidad de formar parte de una comunidad, de encontrar compañeros con los que compartir los mismos intereses, objetivos o necesidades. Algo que, no es nuevo, ya que el sentimiento de identidad y pertenencia a un grupo es inherente al ser humano y en la época actual lo hacen a partir de las nuevas tecnologías.

Partiendo de estas respuestas se preguntó en mayor medida para qué utilizan sus celulares, a lo que se obtuvo como respuesta que los estudiantes realizan más de 5 acciones simultaneas en sus dispositivos móviles siendo las principales acceder a redes sociales (100%), tomar fotos (97.1%), reproducir música (91.2%), hacer llamadas telefónicas (79.4%), grabar videos (70,6%), reproducir videos (64.7%) y juegos (61,8%).

Teniendo en cuenta que la mayoría de estudiantes rondan los 15 años de edad y que de los 34 estudiantes entrevistados 27 aseguran acceder a páginas de acceso restringido, el uso que le dan a sus dispositivos electrónicos genera ciertos interrogantes alrededor del control por parte de los adultos y las normas existentes en el hogar en pro de la protección de la integridad de los estudiantes y su privacidad. Razón por la que se procedió a preguntar si en casa sus padres o adultos responsables tienen o no reglas específicas alrededor del uso del internet, a esto el 58.8% de los estudiantes respondieron que en efecto sus padres ejercen cierta regulación sobre el uso de los dispositivos electrónicos y el internet, mientras que el 41.2% aseguran que no tienen ninguna restricción, lo que se puede traducir en un conjunto de adolescentes vulnerables en la red.

Con el fin de analizar elementos comportamentales de los estudiantes, se indagó en ese 58.8% que tiene restricciones si acata las reglas de sus padres para hacer uso del internet, a lo que el 70.6% respondió que sí acata las normas, el 29.4% afirma que no las acata. Es posible que este grupo de estudiantes que no acata las normas puestas por sus padres en casa a la hora de usar el internet, acceda a este por fuera del hogar en la medida en que se encuentran por fuera de la restricción, como, por ejemplo, en la escuela.

De los resultados anteriores se confirma el hecho que cada vez hay más incertidumbre respecto al papel de la familia y los padres en la formación y orientación de los niños, niñas y adolescentes, pues en muchos casos las familias son disfuncionales, en otros la brecha generacional respecto a la tecnología es significativa, y en otras los dispositivos electrónicos se convierten en un juguete que los padres dan a sus hijos para que se entretengan ya que ellos no tienen tiempo para compartir con sus hijos, con el agravante que desde la escuela no se hace mucho para apoyar a las familias al respecto pues aún no se cuenta con estrategias efectivas y permanentes de formación en el uso adecuado de las nuevas tecnologías.

A continuación, se preguntó a todos los estudiantes si hacían uso de sus celulares en la escuela, el 82.4% afirmó usarlo y el 17.6% no usarlo. A continuación, expresaron los usos que le dan a sus dispositivos en la escuela, siendo los principales escuchar música o ver videos (82.4%), tomar fotos o videos (76.5%), navegar en redes sociales (67.6%) y actividades académicas (47.1%), es decir, que mayormente los estudiantes hacen uso de los dispositivos móviles en la escuela para actividades no involucradas con la vida escolar.

Debido a que en la IE existe una normativa que prohíbe a los estudiantes el uso de dispositivos móviles en el aula de clases a excepción que sean autorizados por el docente, es posible que por ello el uso de los mismos para estas actividades sea reducido, por ello se les preguntó a los estudiantes cuántos docentes les han permitido usar sus dispositivos como apoyo académico y en qué asignaturas.

A esta pregunta, los estudiantes respondieron que existen alrededor de entre 1 y 3 docentes de la IE que les han permitido hacer uso de sus dispositivos móviles en las clases, especialmente en las asignaturas de emprendimiento (35.3%), tecnología (26.5%), matemáticas (26.5%) y castellano (26.5%).

De lo anterior podemos concluir que en la Institución Educativa técnica Soledad Medina aún no se han dado los pasos efectivos para incorporar las nuevas tecnologías como una herramienta pedagógica, además que muchos docentes responsables de ello aun no cuentan con la formación y experiencia para llevarlo a cabo, lo que consideramos un hecho negativo ya que actualmente se habla de la alfabetización digital, que se refiere a la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias necesarias para utilizar las tecnologías digitales en el entorno educativo y si no se lleva a cabo con nuestros estudiantes, estos se pueden quedar marginados en el seno de una sociedad cada vez más digitalizada.

6.4 PRIVACIDAD EN LOS MEDIOS VIRTUALES

A partir de los grupos de preguntas anteriores, fue posible determinar un conjunto de elementos en torno al acceso y uso del internet, los dispositivos electrónicos y las redes sociales por parte de los estudiantes. En primer lugar, que no todos los padres de familia y adultos responsables ejercen control o establecen límites alrededor del uso del internet y los dispositivos por parte de los estudiantes; en segundo lugar, aunque existan tales límites la mayoría de los estudiantes hacen caso omiso de las restricciones; en tercer lugar, los estudiantes no están haciendo un uso totalmente responsable de la internet y las redes sociales en la medida en que una gran cantidad de estudiantes asegura acceder a páginas de contenido restringido.

A razón de lo anterior y en aras de indagar respecto a las experiencias de los estudiantes en la web, se le preguntó a cada uno de ellos si alguna vez han sufrido de algún tipo de violencia o humillación a través de medios virtuales, obteniendo como resultado que el 23.5% de los estudiantes han sido violentados una (1) vez, el 11,8% entre una (1) y cinco (5) veces, 5.9% entre seis (6) y 10 (diez) veces y el 58.8% de los estudiantes nunca han sido violentados.

Este dato es importante, ya que arroja que el 41,2% de los estudiantes ha sido violentados en la web, es decir casi la mitad de los estudiantes entrevistados. A este grupo de estudiantes se les indagó sobre la reacción que tuvieron ante tal experiencia a través de la web, a lo que respondieron que experimentaron diversas reacciones: la principal fue ignorar al agresor (64.7%), pedir ayuda a padres o maestros (23.5%), borrar al agresor inmediatamente (14,7%) y pedirle al agresor no volver a repetir tal acción (14.7%).

Los resultados anteriores nos hacen preguntar por la forma de relacionarnos los seres humanos en esta sociedad del siglo XXI y considero que en la escuela se siguen reflejando los conflictos que a nivel macro se dan en la sociedad y aunque el fenómeno del ciberbullying es relativamente nuevo frente al cual las comunidades escolares están haciendo frente, Lo importante, es reconocer el papel de la escuela como agente

protector o de riesgo frente al acoso escolar cibernético, dependiendo de las acciones y programas que en cada Institución educativa se estén desarrollando.

A continuación, se construyó un grupo de preguntas alrededor del ciberbullying al interior de la IE.

6.5 CIBERBULLYING AL INTERIOR DE LA IE SOLEDAD MEDINA DE CHAPARRAL – TOLIMA

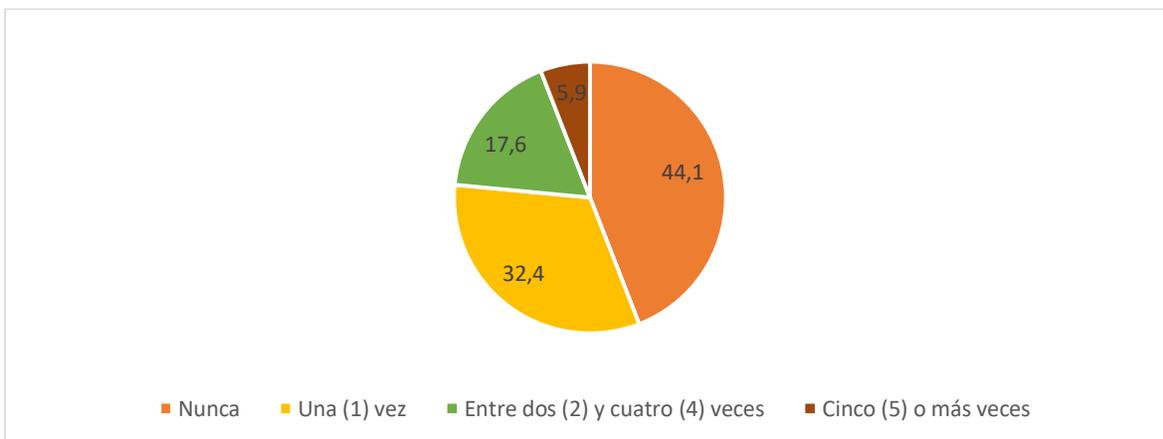
Con la intención de poder establecer en cierta medida la ocurrencia de ciberbullying al interior de la IE, se indagó en los estudiantes del grado 10 A si han conocido alguna situación de ciberbullying en la IE, lo que arrojó resultados interesantes y preocupantes: el 32.4% afirma haber conocido al menos un (1) caso de ciberbullying, el 17,6% entre dos (2) y cuatro (4) casos, 5,9% cinco (5) o más casos y el 44.1% ningún caso. De acuerdo al número de casos este dato muestra que en la IE Soledad Medina en promedio han ocurrido más de 5 casos de ciberbullying en el transcurso de los 5 años de formación secundaria de los estudiantes entrevistados.

En el mismo orden de ideas y determinar si los casos de ciberbullying conocidos han tenido como objeto estudiantes del salón de clases se preguntó a cada uno de los entrevistados si alguna vez ha sido víctima de una situación de ciberbullying, de lo cual se realizó un descubrimiento importante: de los 34 entrevistados, 10 han sido víctima de ciberbullying, 3 de ellos en más de dos (2) ocasiones, mientras que 24 estudiantes nunca han sido víctima de este fenómeno.

Al consultar a través de qué medio se realiza con más frecuencia ciberbullying, todos coinciden en que son las redes sociales siendo la principal Facebook (36.7%), WhatsApp (23.3%) y Messenger (16.7%); y en menor medida a través de juegos on-line y llamadas telefónicas. En torno a este interrogante ocurrió un hecho interesante: aunque los estudiantes reconocen qué es el ciberbullying y reconocen casos al interior de la IE más

del 20% de los entrevistados afirma no saber a través de qué medios es más frecuente su ocurrencia.

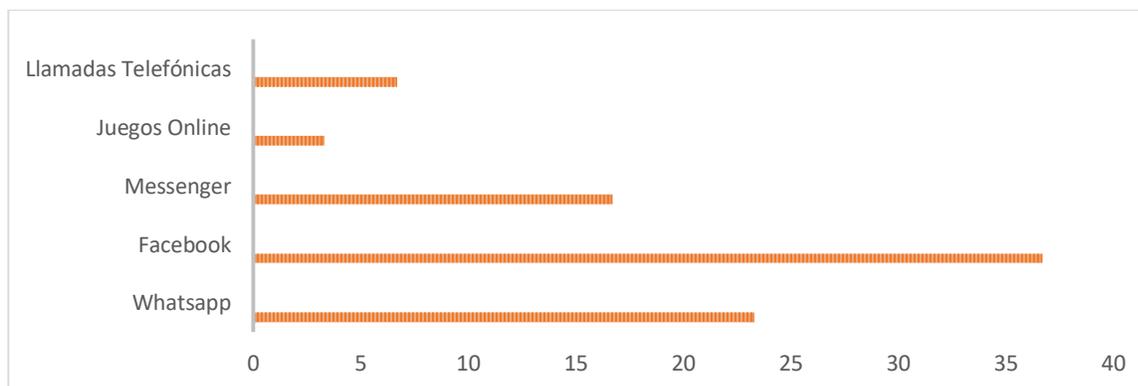
Figura 6 Frecuencia de ocurrencia de Ciberbullying en los estudiantes del grado 10 A



Fuente: Autor

A partir de este interrogante, se dirigió un conjunto de preguntas sólo al grupo de estudiantes que afirmaron haber sido víctimas de ciberbullying alguna vez. La primera indagó acerca de qué tipo de violencia ejercieron a lo que el 41.4% respondió comentarios ofensivos o insultos verbales, el 13.8% burlas o criticas destructivas, 13.8% mensajes de texto vulgares u ofensivos y 13.8% amenazas de publicar fotos o videos privados.

Figura 7 Medios a través de los cuales se ejerce Ciberbullying



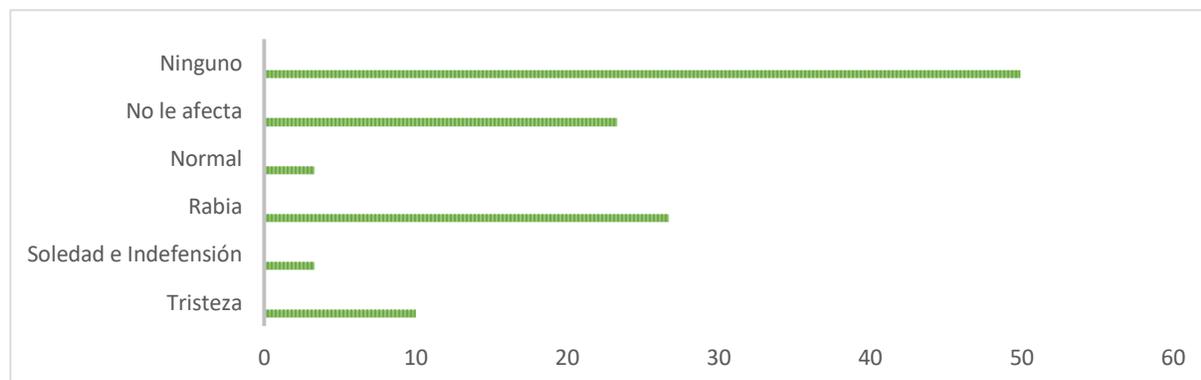
Fuente: Autor

Al indagar sobre quién se cree que ha sido el victimario, el 58.1% de las víctimas no saben quién lo hizo, el 19.4% asegura que fue un compañero del salón de clases, 12.9% que fue un estudiante de otro grado, 9.7% un joven conocido externo a la institución, 6.5% un ex novio y 3.2% un adulto desconocido. Es decir, que dentro de la IE conviven víctimas y victimarios de ciberbullying, lo que debe generar una alerta en la comunidad escolar.

De acuerdo a lo planteado en otros apartados del presente estudio, el ciberbullying genera emociones negativas y emociones indeterminadas que motivan todo tipo de sentimientos y acciones por parte de los adolescentes y jóvenes víctimas de este fenómeno, razón por la cual le preguntamos a ese grupo de estudiantes que han sido víctimas del ciberacoso cuales han sido las acciones y sentimientos que han experimentado tras el acoso. Mientras que el 50% ha decidido ignorarlo, el 13.3% bloquea al agresor, el 10% responde con insultos a la agresión, 10% busca compañía y platicar del tema con amigos de confianza, el 10% busca responder replicando el acoso y el 6.7% llora, ninguno contempla la posibilidad de denunciar el acoso.

En cuanto a sentimientos despertados a partir de la situación de ciberbullying, el 26.7% de los estudiantes experimentan sensaciones de rabia e impotencia, el 23.3% afirma que no le afecta, 10% se siente triste y el 34% no sabe cómo describir la sensación.

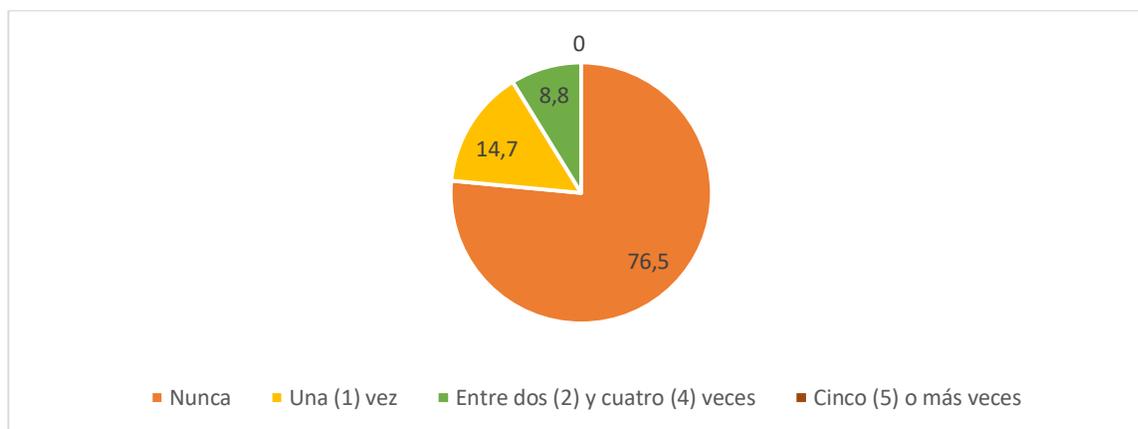
Figura 8 Actitudes y Sentimientos de víctimas de Ciberbullying



Fuente: Autor

Con el fin de identificar si en el salón de clases existen estudiantes capaces de reconocerse como victimarios o agresores se le pregunto finalmente a todos los estudiantes entrevistados si alguna vez han hecho ciberbullying a alguien, a lo que el 14.7% de los estudiantes respondió haberlo hecho una (1) vez, 8.8% haberlo hecho más de 2 veces y el 76.5% no haberlo hecho nunca.

Figura 9 Estudiantes Victimarios de Ciberbullying en el grado 10 A de la IE Soledad Medina de chaparral – Tolima



Fuente: Autor

Como conclusiones principales del ejercicio de entrevista estructurada se puede destacar que es necesario tomar medidas alrededor de la concienciación y la formación en valores como el respeto, la tolerancia, la solidaridad, entre otros, que generan espacios armónicos en el aula de clases, ya que a través de este ejercicio fue posible identificar que conviven víctimas y victimarios lo que genera un ambiente conflictivo y de vulnerabilidad para cierto grupo de estudiantes.

Así mismo se hacen urgentes espacios de socialización entre profesionales psicosociales, docentes y directivos en los cuales sea posible socializar este ejercicio y proponer su réplica en toda la IE en la medida en que permite detectar la magnitud del fenómeno en el grueso del estudiantado. De igual forma, se hacen necesarios espacios de formación para los estudiantes en los cuales se dialogue con ellos y sus padres de familia sobre cuáles son los alcances y consecuencias de fenómenos como el

ciberbullying propiciando el reconocimiento de las señales de alerta en los adolescente y jóvenes que puedan evitar situaciones graves de auto lesión o emociones y sentimientos negativos.

7. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

En el marco del proyecto “INTELIGENCIA DIGITAL: PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA PREVENIR EL CIBERBULLYING EN ESTUDIANTES DE DECIMO GRADO DE LA IET SOLEDAD MEDINA” se ha construido una estrategia pedagógica que consta de 8 talleres, 6 dirigidos a estudiantes y 2 dirigidos a maestros y padres, diseñados para una duración de 2 horas. Cada taller se desarrolla con un serie de actividades lúdicas que responden a una metodología participativa, desde esta perspectiva, estudiantes, padres y maestros participan de dinámicas, visualizan videos, hacen ejercicios de reflexión, elaboran contenidos, debaten, analizan casos y establecen compromisos, con el fin de apropiar conocimientos, modificar hábitos de participación en la red y tener un mejor manejo de las emociones, como vía de prevención del ciberbullying y para que su experiencia en la red sea constructiva y conlleve a una sana convivencia digital.

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES:

Tabla 5 El mundo digital y sus posibilidades

EJE TEMÁTICO: EL MUNDO DIGITAL Y SUS POSIBILIDADES		
HABILIDAD A TRABAJAR: LA AUTOESTIMA		
RESPONSABLES: Un dinamizador que puede ser un docente, el docente orientador u otra persona que se ha preparado para tal fin.		SESIÓN No. 1
LUGAR: IE Técnica Soledad Medina de Chaparral	FECHA:	HORA:
OBJETIVO:		
Desarrollar habilidades para conocer e interpretar el mundo digital que nos rodea y analizar cómo me desenvuelvo en él para ser un buen líder digital.		
CONTENIDOS:		

-
- Que es la Autoestima y como lo relacionamos con nuestro mundo digital
 - Qué es el mundo digital.
 - Reconocer varios tipos de medios digitales que existen en el mundo digital:
 - Ventajas y riesgos del mundo Digital.
 - Que es la inteligencia Digital
 - Habilidades de inteligencias digital
-

METODOLOGÍA:

Se proponen para esta sesión el método expositivo, partiendo de los conocimientos previos de los estudiantes e incorporando la visualización de videos disponibles en la web, que de una forma lúdico-didáctica conduzcan a los estudiantes hacia el conocimiento de cada medio digital, revelando las ventajas y riesgos, así como el adecuado uso de las herramientas propias de estos medios. También se dará lugar a las dinámicas de grupo que animarán el debate y la reflexión, favoreciendo en todo momento la motivación, por medio de actividades y herramientas participativas.

A lo largo de esta unidad didáctica, el formador impulsará la reflexión y actitud crítica acerca de los contenidos trabajados, facilitando la participación y el debate en torno a la importancia de mantener una correcta actitud, así como las adecuadas pautas, para prevenir o responder de manera adecuada a situaciones de ciberacoso en el entorno escolar.

ACTIVIDADES:

1. DINÁMICA DE REFLEXIÓN LA RUEDA DE LA VERDAD:

Los estudiantes se organizan en dos círculos uno interno y otro externo y mirándose unos a otros se les pide que con la pareja que tengan enfrente comiencen a dialogar sobre las situaciones que plantea el dinamizador. Una vez contestadas por ambos, el grupo externo rota un puesto y con el compañero que se tiene ahora delante, se contesta la 2ª pregunta. Así se procede sucesivamente hasta terminar de rotar y de contestar a todas las preguntas.

Las preguntas que van a discutir los estudiantes (Anexo 1: Dinámica La rueda de la verdad) se refieren a: Cuantos amigos virtuales y reales tiene,

le da más importancia a sus amigos virtuales o reales, que tan importantes son los Like o me gusta en las redes sociales, que tan importantes son los seguidores, Que tanto le afecta las opiniones de los demás, Ha sucedido algo en las redes que lo haya hecho sentir triste.

La puesta en común consiste en que algunos estudiantes expresan sus opiniones frente al tema central que es cómo influyen las redes sociales en nuestra estima

Con esta reflexión comprobamos la manera diferente como nos desenvolvemos en el mundo virtual, que tanto poder le estamos dando al mismo y que tanto depende nuestra felicidad y amor propio del desempeño que se tenga en las redes sociales.

2. VIDEO ¿QUÉ ES EL MUNDO DIGITAL?:

Nombre del video: Era digital: Aquí y ahora

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=nlq993tdS-w>

En este video se explica que es mundo digital, se exponen imágenes y símbolos de las palabras mundo y digital que se interconectan con imágenes de medios digitales (SNS, mensajes instantáneos, símbolos de música) se explica que el MUNDO DIGITAL es todo lo que las personas hacen, crean, y comparten en el Internet. (Búsquedas en la red, ver videos en YouTube, mensajes instantáneos, compartir fotos, videos y música, estudiar para un proyecto de escuela), luego se orienta a los estudiantes para que nombren actividades del MUNDO DIGITAL.

3. A través de una lluvia de ideas se hace un recorrido guiado de los medios digitales online. Se nombran y se explica que no todo en el mundo digital es positivo y beneficioso, también existen aspectos negativos y riesgosos: se orienta a los estudiantes para que desde su propia experiencia o de personas cercanas enuncien aspectos o situaciones que hayan impactado negativamente en sus vidas. El

facilitador los va anotando en el Tablero o pizarra, generando la opinión y reflexión de los estudiantes.

4. **Exposición:** El dinamizador explica qué es la inteligencia digital, luego se divide a los estudiantes en 8 grupos donde cada uno analiza una de las 8 habilidades o competencias digitales que se deben desarrollar para ser un buen ciudadano digital. Luego un representante del grupo socializa en plenaria la habilidad digital que analizó el grupo y como se puede aplicar en la vida cotidiana (Anexo 2: habilidades de inteligencia Digital).
5. **EJERCICIO DE REFLEXIÓN Y COMPROMISO ALREDEDOR DEL USO ADECUADO DE LOS MEDIOS DIGITALES:** A cada estudiante se le entrega una tarjeta en cartulina en la cual debe consignar uno o varios compromisos que se dispone a aplicar cuando esté haciendo uso de medios digitales. Estos compromisos son pegados y expuestos en un tablero o pared y se invita a todos los estudiantes a que los lean.
6. Para terminar, se pide a algunos participantes del taller que lean las frases para la reflexión las cuales ayudan a reforzar ideas que queremos que los estudiantes apropien.
7. **Se agradece la participación y se da por terminada la sesión.**

FRASES PARA LA REFLEXIÓN:

- **Compórtate en Internet igual que lo haces en tu vida real.**
- **Cría fama y acuéstate a dormir**
- **No debes escapar de la realidad refugiándote en las redes sociales**
- **Mi valor como persona no puede depender de lo que digan de mí en una red social.**

MATERIALES Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

-Computador, Video beam.

-
- Tablero, marcadores.
 - tarjetas de cartulina
 - Marcadores
-

Fuente: Autor

Tabla 6 Manejar el tiempo y ejercer autocontrol enfrente de la pantalla

EJE TEMÁTICO: MANEJAR EL TIEMPO Y EJERCER AUTOCONTROL ENFRENTA DE LA PANTALLA

HABILIDAD A DESARROLLAR: AUTOCONTROL

RESPONSABLES: Un dinamizador que puede ser un docente, el docente orientador u otra persona que se ha preparado para tal fin. **SESIÓN No. 2**

LUGAR: IE Técnica

FECHA:

HORA:

Soledad Medina de Chaparral

OBJETIVO:

Analizar con los estudiantes cuales son los hábitos para manejar el tiempo en frente de la pantalla y se analizaran los riesgos de desarrollar una adicción a actividades relacionadas con el uso de los dispositivos electrónicos.

CONTENIDOS:

- Que es el Autocontrol y como se relaciona con nuestro mundo digital
 - Desarrollar hábitos saludables para manejar el tiempo en frente de la pantalla.
 - Consecuencias de un manejo no adecuado del tiempo.
 - Priorización de tareas y deberes tanto en el colegio como en el hogar o comunidad.
 - Prevención de la adicción.
-

METODOLOGÍA:

ESTRATEGIA DE ANÁLISIS O ESTUDIO DE CASOS:

El análisis de casos se ha convertido en una estrategia muy eficaz para que los estudiantes adquieran diversos aprendizajes y desarrollen diferentes habilidades gracias al protagonismo que tienen en la resolución de los casos. Se espera que el o los estudiantes analicen ejemplos que le permitan “descubrir” los principios o conceptos que debe estudiar, siendo parte activa del proceso.

Para este ejercicio se tendrán en cuenta casos del tipo problema o de decisión donde se describe una situación problemática de la realidad sobre la cual es preciso tomar una decisión, de esta manera los estudiantes, tanto de forma individual como en grupo, aprenden mejor porque aceptan más responsabilidad en el desarrollo de la discusión, defienden sus puntos de vista y toman decisiones frente a la solución que dan a estas historias.

ACTIVIDADES:

1. DINÁMICA DE REFLEXIÓN “LA BALANZA” (PARA ESTUDIANTES)

En esta dinámica se necesita un lugar amplio el cual se divide en dos; El lado derecho corresponde a “estoy totalmente de acuerdo” y el izquierdo “estoy totalmente en desacuerdo. Luego se leen una serie de enunciados, ante lo cual, los participantes se sitúan en la sala a un lado y otro según su grado de conformidad con la frase que se ha leído. Cuando todo el alumnado se ha posicionado se puede pedir que argumenten sus razones para estar donde están (Anexo 3: Dinámica la balanza) Al terminar la dinámica el docente puede generar un debate entre los estudiantes de acuerdo a sus respuestas.

A través de esta dinámica se reflexiona sobre la importancia de conocernos a nosotros mismos, de gestionar y controlar nuestras emociones y regular nuestro comportamiento. Así mismo permite reflexionar con los estudiantes sobre el concepto de autocontrol, el porqué es una habilidad que favorece nuestra vida y como se pueden implementar algunas estrategias de autocontrol.

-
2. El facilitador analiza junto a los estudiantes el concepto y las características de la adicción e invita a los estudiantes a opinar y dar ejemplos de comportamientos o experiencias frente a sus pantallas.

Presentación de video: Se puede presentar uno de los siguientes videos u otro que consideres adecuado.

Nombre del video: Cómo deje la adicción a las redes sociales// the vortex Way

Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=_TsWTiQdmZs&t=3s

Nombre del video: “Redes sociales”

Enlace: https://www.youtube.com/watch?v=_1DBsCs7bqA

Luego de ver el video se abre la discusión con el grupo de estudiantes donde podrán dar su opinión sobre lo visto en el video.

Se analiza el concepto de Nomofobia que es el Miedo a no estar conectado, angustia a dejar el celular o Smartphone en casa o temor a no consultar los mensajes a cada momento.

3. ESTUDIO DE CASOS:

Para esta actividad se conforman Cuatro grupos para analizar 4 casos que expresan situaciones o historias de jóvenes respecto a su experiencia en uso de dispositivos electrónicos o redes sociales (dependiendo del tamaño del grupo se pueden conformar 8 subgrupos y dos de ellos pueden analizar por aparte el mismo caso)

Los 4 casos (ver anexo 4: Estudio de casos) se enfocan a analizar situaciones que pueden llevar a consecuencias negativas de acuerdo a los hábitos o a las decisiones que se tomen al respecto; los temas a tratar en el análisis de casos son: No controlar el tiempo en la pantalla, adicción a los videojuegos, conflictos con la multitarea y el querer imitar ídolos o realizar compulsivamente retos virales que le pueden ocasionar daño.

A cada grupo se le dan 30 minutos para leer detenidamente el caso, analizarlo, discutirlo y sacar unas reflexiones o conclusiones. En cada

grupo debe haber un moderador quien da la palabra y controla los tiempos y un relator quien recoge las ideas y luego va a exponer en la plenaria.

Se hace una plenaria donde cada grupo expone el caso y comparte las reflexiones y conclusiones a las que ha llegado el grupo; El facilitador del taller reforzará las ideas que considere claves para la discusión en torno a situaciones peligrosas o consecuencias negativas al tener poco autocontrol o mal manejo de nuestras emociones en situaciones que se nos plantean desde el uso de dispositivos electrónicos o de redes sociales, como es el caso de los retos virales, los video juegos, imitar ídolos, la multitarea o no control del tiempo.

4. EJERCICIO DE PRIORIZACIÓN DE TAREAS:

Mediante una lluvia de ideas se analiza el concepto de multitarea el cual consiste en hacer muchas cosas a la vez lo que requiere dedicar mucho tiempo y la posibilidad de distraerse o tener dificultad para concentrarse.

El facilitador orienta la discusión a identificar los efectos negativos de permanecer un tiempo excesivo frente a la pantalla anotándolos en el tablero o pizarra: Mal genio, frustración, aislamiento, Problemas de concentración, atención corta, discusiones con la familia, incumplimiento de deberes. Así mismo se analizan los beneficios de tener un control sobre el tiempo en pantalla y se anotan en el tablero: Cumplir con deberes académicos y en otras esferas de su vida, dedicación a otras actividades, compartir en familia y amigos.

Luego se entrega a cada estudiante un formato (Anexo 5: Formato Priorización de tareas) donde están definidas las horas del día, en el cual van a hacer una programación ideal en relación a cuánto tiempo le van a dedicar a sus actividades diarias desde el momento en que salen del colegio.

Se les da la orientación que esta programación es un compromiso que cada uno hace y va a poner todo su empeño en cumplirlo.

-
5. Para terminar, se pide a algunos participantes del taller que lean las frases para la reflexión las cuales ayudan a reforzar ideas que queremos que los estudiantes apropien.
 6. Se agradece la participación y se da por terminada la sesión.
-

FRASES PARA LA REFLEXION:

No por conectarte a la tecnología debes desconectarte de las personas que te aprecian

“El que mucho abarca poco aprieta”

Ni tanto que queme al santo, ni tan poco que no lo alumbre

No hay peor ciego que el que no quiere ver

MATERIALES Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- **Computador, Video beam.**
 - **Tablero.**
 - **Marcadores.**
 - **Lapiceros**
 - **Hojas tamaño carta**
 - **Cinta**
-

Fuente: Autor

Tabla 7 Manejo de la privacidad y la ciberseguridad

EJE TEMÁTICO: MANEJO DE LA PRIVACIDAD Y LA CYBERSEGURIDAD

HABILIDAD A TRABAJAR: EL AUTOCUIDADO Y LA PREVENCIÓN

RESPONSABLES: Un dinamizador que puede ser un docente, el docente orientador u otra persona que se ha preparado para tal fin, se invita a un experto en informática para abordar los temas especializados.

LUGAR: IE Técnica

FECHA:

HORA:

Soledad Medina de Chaparral

OBJETIVO:

Desarrollar habilidades de autocuidado y prevención que permitan el disfrute de las tecnologías de la información y la comunicación desde el manejo de la privacidad y la seguridad en la red.

CONTENIDOS:

- Reconocer la importancia del Auto cuidado y la prevención cuando navegamos en el internet
 - Qué es la información personal y cómo manejar la privacidad en línea.
 - Reconocer varios tipos de información personal.
 - ¿Qué es la ciberseguridad?
 - Identificación de riesgos de ciberseguridad.
 - Estrategias de ciberseguridad para ponerlas en práctica.
-

METODOLOGÍA:

Para este taller se hará uso del trabajo colaborativo entre estudiantes con la intención de propiciar ejercicios de autoanálisis y autorreflexión sobre el uso y la exposición de información personal en las redes sociales, partiendo del hecho de que tanto personas adultas, como jóvenes y niños, en la cotidianidad divulgan todo tipo de contenido en las redes.

Para ello se organizarán equipos de trabajo en los cuales se analizarán los contenidos compartidos en las redes sociales de cada uno, para luego intercambiar opiniones y sentires alrededor del comportamiento considerado adecuado o inadecuado en las redes sociales como un ejercicio de reflexión conjunto.

En la medida en que se van compartiendo experiencias positivas y negativas alrededor de la percepción de la privacidad en la red y ciberseguridad, los estudiantes realizarán introspectivamente ejercicios de reflexión y autoanálisis que se espera contribuyan a la regulación del comportamiento en las redes sociales y sitios webs y su manejo de la privacidad on-line.

ACTIVIDADES:

1. DINÁMICA DE REFLEXIÓN “Conociendo a mis compañeros”

A cada estudiante se le entrega una tarjeta con un número que lo identifica y que debe portar en lugar visible durante la actividad. A cada uno de los

participantes se le entrega un cuestionario que contiene una serie de preguntas relacionadas con aspectos personales, el autocuidado y la ciberseguridad para que sean respondidas por sus compañeros de acuerdo al número que se le ha sido asignado. Así que el participante debe buscar a cada uno de sus compañeros, hacerle la pregunta de acuerdo al número asignado y responder en su hoja de cuestionario hasta que todos los compañeros hayan respondido. Hay que advertir a los participantes que no se trata de terminar primero sino de conocer lo que piensan sus compañeros. Al terminar esta dinámica se da la oportunidad de que los participantes opinen sobre su experiencia y sus puntos de vista. (Anexo 6: Conocer a mis compañeros)

Esta reflexión permite una mayor integración entre los estudiantes, así como conocer sus puntos de vista respecto a un tema determinado en este caso sobre autocuidado y ciberseguridad, aspectos que van a ser aprovechados por el dinamizador para introducir y discutir con los estudiantes los conceptos de autocuidado, prevención y toma de decisiones, como habilidades esenciales en la vida de las personas para su seguridad y protección.

2. Para esta sesión se va a contar con un especialista en el tema de la informática quien va a hacer una exposición teórico práctica sobre seguridad cibernética, donde se aborde qué es la información personal, de qué se compone, y cómo manejar la privacidad en línea. También abordará el tema de la ciberseguridad, Qué es, cuáles son los principales riesgos y amenazas (códigos maliciosos, suplantación de identidad, información falsa) y especialmente se abordarán las estrategias de ciberseguridad que los estudiantes puedan poner en práctica:

Se darán a conocer las características principales de seguridad en un PC con sistema operativo Windows. Se explicarán las nociones básicas sobre los distintos roles de usuario, actualizaciones automáticas y el manejo y configuración básica de un antivirus. También se aprenderá a utilizar contraseñas seguras y a crear hábitos seguros en la utilización de las mismas. Asimismo, se enseñará a realizar copias de seguridad y a gestionarlas adecuadamente. Por último, los

asistentes adquirirán conocimientos básicos para la configuración de un router en red local.

Se explicará cómo aplicar las configuraciones básicas de seguridad en teléfonos con sistemas operativos “Android” e “IOS” y se darán a conocer lo que son los dispositivos wearables y qué problemas de seguridad pueden acarrear su uso y conectividad.

3. **Socialización y transferencia de estrategias para el manejo de la privacidad y la toma de medidas de protección en el internet y las redes sociales:**

Se conforman 5 equipos de trabajo con los estudiantes participantes, los cuales van a leer y analizar el documento “receta para un muro seguro” que consiste en recomendaciones puntuales para un uso más seguro de redes sociales en internet. Seguidamente en cada grupo se utilizará una estrategia diferente (mapa conceptual, historieta, video, cartelera y grafitis) a través de la cual los equipos darán a conocer su posición con respecto al tema abordado y propongan alternativas para evitar que sí mismos, amigos, seres queridos o conocidos puedan ser víctimas de fenómenos de este tipo.

4. **COMPROMISOS:** Se realizará un periódico mural en el que se colocarán las carteleras realizadas en los equipos de trabajo y en el cual cada uno de los y las participantes del taller colocará en post -it (Tarjetas autoadhesivas) su compromiso para mantenerse seguro en la web y las redes sociales y las acciones que realizará para mantener seguros a sus amigos, familiares y conocidos.

5. Para terminar, se pide a algunos participantes del taller que lean las frases para la reflexión las cuales ayudan a reforzar ideas que queremos que los estudiantes apropien.

6. Se agradece la participación y se da por terminada la sesión.

FRASES Y REFRANES PARA LA REFLEXION

-
- **No hay que dar papaya**
 - **Es mejor prevenir que curar**
 - **En internet no todo el mundo es quien dice ser**
 - **Hombre precavido vale por dos**
-

MATERIALES Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- **Cartulinas o papel periódico**
 - **Marcadores**
 - **Post – it (Fichas auto adhesivas)**
 - **Computador, Video beam.**
 - **Tablero.**
 - **Lápiz, colores, lapiceros**
 - **Hojas tamaño carta**
 - **Cinta**
-

Fuente: Autor

Tabla 8 Manejar el Cyberbullying

EJE TEMÁTICO: MANEJAR EL CYBERBULLYING

HABILIDAD A DESARROLLAR: Control de emociones – El asertividad.

RESPONSABLES: Un dinamizador que puede ser un docente, el docente orientador u otra persona que se ha preparado para tal fin.

LUGAR: IE Técnica

FECHA:

HORA:

Soledad Medina de Chaparral

OBJETIVO:

Analizar la problemática del cyberbullying en todas sus dimensiones para que los estudiantes adopten una actitud preventiva ante estas situaciones, identificando las pautas de conducta y/o medidas de protección frente al cyberbullying.

CONTENIDOS:

- Reconocer la importancia del control de emociones y la asertividad para resolver conflictos como el ciberbullying

-Significado de ciberbullying

-Identificar los diferentes tipos de ciberbullying y situaciones de ciberbullying

- Identificar los riesgos que conlleva el ciberacoso escolar.

-Manejo de situaciones de ciberbullying.

-Importancia de buscar ayuda (Padres, maestros) para protegerse a sí mismo y a otros de ser víctimas de ciberbullying.

- Consecuencias del ciberbullying y compromisos.

METODOLOGÍA:

Para desarrollar el taller de la presente temática, se realizará una dinámica de juego de roles.

Los juegos de roles son una técnica útil para manejar aspectos o temas difíciles de abordar en los que es necesario tomar diferentes posiciones para su mejor comprensión. Consiste en la representación espontánea de una situación real o hipotética para mostrar un problema o información relevante a los contenidos.

A partir de una situación representada desde los juegos de roles, se logrará que los estudiantes identifiquen las consecuencias de la sobreexposición a los dispositivos móviles y la navegación irresponsable en la web, así como decretar deberes y tareas que les permita iniciar ejercicios de auto regulación y un mejor aprovechamiento de la interacción digital y en la web.

ACTIVIDADES:

1. **DINAMICA DE REFLEXION:** Se organiza con los estudiantes 5 grupos, cada uno de los cuales debe armar un rompecabezas el cual contiene un mensaje alusivo al ciberbullying. (Anexo 7: figuras de los rompecabezas) Las frases son:
 - No hagas en internet lo que no harías en la vida real: Practica los mismos valores en la red y fuera de ella.
 - Piensa antes de publicar: Que no te pase a ti.
-

-
- **En casos de Ciberbullying hay que ponernos en los zapatos del otro: No te quedes solo observando: Ofrece apoyo emocional y protección a la víctima de ciberbullying.**
 - **No hagas a los demás lo que no te gustaría que te hicieran a ti: Hagamos de los espacios colectivos digitales, espacios para el disfrute y la convivencia positiva.**
 - **En internet no todo el mundo es quien dice ser: Es mejor prevenir que curar**

Al leer el mensaje cada grupo debe hacer una reflexión sobre qué significa, como lo podemos aplicar en nuestra cotidianidad y que luego deben exponer ante todos los participantes.

2. Se lleva a cabo una presentación de Power point donde a través de una exposición se trabaja el concepto de Bullying y Ciberbullying, quien es un bully, características, factores de riesgo, consecuencias y como reconocer situaciones de ciberbullying. A lo largo de esta exposición el dinamizador pondrá ejemplos de estudiantes víctimas de ciberacoso, noticias recientes de estos casos, impulsará la reflexión y actitud crítica acerca de los contenidos trabajados, facilitando la participación y el debate en torno a la importancia de mantener una correcta actitud, así como las adecuadas pautas, para prevenir o responder con éxito a situaciones de ciberacoso en el entorno escolar.

3. Presentación de video:

NOMBRE DEL VIDEO: Ciberbullying – ¿Qué es y qué hacer?

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=Gfsuj6wlg8Y>

El vídeo ofrece una buena oportunidad para debatir sobre el papel que los miembros de la comunidad educativa - Bully, víctimas, observador, defensor - tenemos a la hora de afrontar el acoso escolar. Así mismo el

contenido del video permite a los estudiantes analizar situaciones reales y probablemente cercanas de ciberacoso y debatir sobre sus consecuencias, y los factores de riesgo.

4. En este punto del taller el dinamizador genera un debate dirigido entre los estudiantes en el cual podrá observar el nivel de conocimiento previo del alumnado sobre el ciberacoso, detectando concepciones equivocadas, dudas e inseguridades, etc. mediante preguntas del tipo: ¿Qué opinan de lo ocurrido? ¿Creen que la tecnología como WhatsApp, las redes sociales, son un buen medio para expresar nuestro enfado o rabia hacia otra persona? ¿Cómo se sentirían si empiezan a recibir llamadas, mensajes o publicaciones en las que los amenazan o insulta continuamente a través de WhatsApp o redes sociales?, ¿Cómo reaccionarían a una situación así?, Y como compañeros de la persona que está sufriendo una situación de acoso ¿cómo te sentirías?, ¿qué haríais? Asimismo, las respuestas que den los estudiantes pueden permitirnos que sean ellos mismos quienes definan propuestas o compromisos para ser adoptados en su mundo digital.

5. Se abre el telón... ¡el ciberacoso a escena!: Se propone un trabajo en grupos, que utilizando la técnica de dramatización o Juego de roles (Role playing) invite a los estudiantes a ponerse en el lugar de la otra persona: Los estudiantes conformaran 4 grupos, cada uno de los cuales debe escenificar una situación basada en algunas de las principales manifestaciones del ciberbullying: Insultos y humillaciones públicas que intentan ridiculizar a la víctima; Amenazas o chantaje de publicar fotos si la víctima no accede a lo que se le pide; El acoso virtual insultando en una red anónima y causando un fuerte impacto emocional en la victima; y el acosador que hace reír a los demás a costa de burlarse de sus compañeros, unos lo apoyan pero otros pueden asumir el papel de defensores. (Anexo 8: El ciberbullying a escena). Tras la

escenificación, el dinamizador propondrá un breve debate sobre las conductas representadas y que sirva como reflexión de cómo ser un cyberbully puede afectar a otros emocionalmente y causar impactos negativos en las vidas reales de otros.

6. Seguidamente podrá elaborarse un decálogo de buenas prácticas recogidas durante la jornada. Para ello podemos apoyarnos en el documento “consejos para responder adecuadamente al Cyberbullying” (Anexo 9), destacando aquellas pautas y conductas adecuadas a tomar como referencia. La idea es que los estudiantes analicen y debatan sobre ellas, identificando las conductas o pautas erróneas y proponiendo respuestas alternativas, que permitan afrontar con éxito estas situaciones. Con las ideas recopiladas, de entre todas las expuestas, se puede elaborar un decálogo de buenas prácticas, que los estudiantes recopilaran en una cartulina grande (que recoja todas las ideas propuestas, a las que además se pueden adjuntar dibujos, fotografías, etc.) exponiendo las conclusiones en un lugar visible de la Institución Educativa, al alcance del resto de estudiantes.
7. Para terminar, se pide a algunos participantes del taller que lean las frases para la reflexión las cuales ayudan a reforzar ideas que queremos que los estudiantes apropien.
8. Se agradece la participación y se da por terminada la sesión.

FRASES Y REFRANES PARA LA REFLEXION

- No hagas en la red lo que no harías en persona
- Pensar antes de publicar.
- No hagas a los demás, lo que no quisieras que te hagan a ti
- No publiques fotos de las que luego puedas avergonzarte
- Con amigos así, para que enemigos

MATERIALES Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

-
- **Computador, Video beam.**
 - **Tablero.**
 - **Pliegos de cartulina, papel Craft**
 - **Lápiz, colores, lapiceros**
 - **Hojas tamaño carta**
 - **Cinta**
 - **Revistas, recortes de fotografías.**
-

Fuente: Autor

Tabla 9 Identidad del ciudadano digital

EJE TEMÁTICO: IDENTIDAD DEL CIUDADANO DIGITAL		
HABILIDAD A DESARROLLAR: Construcción de identidad, capacidad de discernimiento para la toma de decisiones		
RESPONSABLES: Un dinamizador que puede ser un docente, el docente orientador u otra persona que se ha preparado para tal fin, se invita a un experto en informática para abordar los temas especializados.		SESIÓN No. 5
LUGAR: IE Técnica	FECHA:	HORA:
Soledad Medina de Chaparral		
OBJETIVO:		
Contribuir a la gestión positiva de la identidad digital de los estudiantes, mediante la reflexión sobre el impacto de sus acciones en internet y el análisis de estrategias para una navegación segura y responsable en el mundo digital.		
CONTENIDOS:		
- Importancia de la toma de decisiones en la construcción de la identidad digital		
-Qué es la identidad digital.		

-
- ¿Qué es una Huella Digital?
 - ¿Qué es la reputación? ¿Cómo está conectada a tu huella digital?
 - ¿Cómo empezar a crear una huella digital positiva hoy?
-

METODOLOGÍA:

Este módulo se desarrollará mediante un taller teórico práctico con los contenidos antes mencionados en el cual se eduque a los estudiantes alrededor de la ciudadanía digital y la huella digital.

ACTIVIDADES:

1. DINÁMICA DE REFLEXIÓN: “LA TAREA DE MI PRIMA MARIANA”

Se trata de que individualmente, cada estudiante redacte un escrito explicando “qué son las redes sociales” para ayudar a su prima en una tarea, quien desconoce completamente el tema. También deben comentar cómo se utiliza y para qué sirve a través de ejemplos de su vida cotidiana. Seguidamente se solicita a algunos estudiantes que compartan sus escritos para conocer las percepciones que tienen respecto a las redes sociales, si resaltan solo lo positivo o ya tienen conocimiento de sus riesgos.

- 2. Se conforman grupos de 5 estudiantes y se reparten fichas o folios Autoadhesivos (post-it) de dos colores diferentes, un color para escribir las ventajas y otro para escribir las desventajas de las redes sociales.**

Acabados de completar ambos folios, cada grupo hace una puesta en común y Sobre una pared, se coloca la información que cada grupo va presentando, a un lado las ventajas y al otro las desventajas. Seguidamente el facilitador hará una reflexión con el grupo de acuerdo a lo expuesto.

- 3. PRESENTACIÓN DE VIDEO: Se puede presentar cualquiera de los siguientes videos:**
-

Nombre del video: Huella digital: construir una identidad digital

Link: https://www.youtube.com/watch?v=fLKPsy2_2Og

A partir del cual se introducirá el tema de huella digital e identidad digital.

Nombre del video: ¿Qué es la identidad digital y la reputación online?

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=fm5ZSDDIB4s>

En el cual se ahondan los conceptos de identidad digital, reputación online y sus principios.

Luego de presentar los videos se abre la discusión para que a través de lluvias de ideas y debate de las opiniones del grupo de estudiantes, se plantee una reflexión sobre la importancia de gestionar positivamente nuestra identidad digital.

4. DINAMICA: SOY UN PERSONAJE PUBLICO

Cada estudiante hace una búsqueda de su nombre y apellidos en Google, allí podrá analizar su presencia en la red y ver como los contenidos que comparte se exponen mucho más de lo que nos imaginamos, la finalidad es que observen que la mayoría de los contenidos que publican en Internet son de dominio público. Por tanto, es muy fácil que cualquier usuario de la red pueda llegar a verlo, no solo sus amigos y sus conocidos.

5. Mediante una exposición un especialista en el tema de ciberseguridad expondrá los conceptos básicos relacionados como son:

- **Que es la identidad digital, ¿cómo se crea y cómo se gestiona?**
- **Qué es la huella digital, de qué forma dejamos nuestra huella digital; ¿qué repercusiones tendrá en nuestra vida futura?**
- **Buenas prácticas y prácticas de riesgo en nuestra participación en medios digitales.**

Después de la exposición se abre el debate con los estudiantes; por su parte el dinamizador orienta la reflexión hacia la importancia de recapacitar sobre aquello que se comparte, ya sea publicado por uno mismo o el reenvío de publicaciones ajenas. Se puede realizar las siguientes preguntas para la reflexión:

6. **Decálogo de buenas prácticas:** En grupos de cinco estudiantes, En un pliego de cartulina redactarán 10 consejos para un uso seguro de Internet y para gestionar una identidad digital positiva. Posteriormente se pondrá en común el resultado y se debatirá en el caso de no estar de acuerdo con alguno de los consejos. Finalmente se colocan en la pared para que todos puedan visualizarlo.
7. Para terminar, se pide a algunos participantes del taller que lean las frases para la reflexión las cuales ayudan a reforzar ideas que queremos que los estudiantes apropien.
8. Se agradece la participación y se da por terminada la sesión.

FRASES Y REFRANES PARA LA REFLEXION

- Caminante no hay camino, se hace camino al andar
- Después de que subes algo a la red, pierdes totalmente el control sobre ello.
- Todo lo que hacemos en internet deja un rastro

MATERIALES Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- Computador, Video beam.
 - Tablero.
 - Pliegos de cartulina, papel Craft
 - Lápiz, colores, lapiceros
 - Hojas tamaño carta
 - Cinta
-

-
- **Post – it (Fichas auto adhesivas)**
-

Fuente: Autor

Tabla 10 Inteligencia Emocional Digital

EJE TEMÁTICO: INTELIGENCIA EMOCIONAL DIGITAL

HABILIDAD A DESARROLLAR: LA EMPATIA

RESPONSABLES: Un dinamizador que puede ser un docente, el docente orientador u otra persona que se ha preparado para tal fin. **SESIÓN No.6**

LUGAR: IE Técnica Soledad Medina de Chaparral **FECHA:** **HORA:**

OBJETIVO:

Favorecer el desarrollo de actitudes y hábitos saludables caracterizados por el respeto, el pensamiento crítico, la empatía y una sana convivencia en el uso de internet y redes sociales.

CONTENIDOS:

- **La habilidad de empatizar y crear relaciones valiosas con otras personas en línea.**
 - **Comportamiento en la vida presencial y en la vida virtual**
 - **Cómo ayudar a crear una comunidad amigable y positiva en el Mundo Digital.**
-

METODOLOGÍA:

Para esta sesión se propone la metodología de trabajo en equipo que consiste en realizar una tarea en particular entre un grupo de dos o más personas orientadas para el alcance de objetivos comunes. Es de suma importancia para el trabajo en equipo mantener un buen nivel de coordinación, también son importantes la unión del grupo y el buen clima durante la actividad para mantener la armonía entre los integrantes.

Esta metodología nos permite fortalecer la integración del grupo y poner en común experiencias y reflexiones en torno al tema del buen uso del internet y las redes sociales.

ACTIVIDADES:

1. DINAMICA: ACERTIJOS CON EMOTICONES

Esta dinámica tiene dos partes: Los estudiantes se organizan en 5 grupos, cada uno de los cuales debe resolver el mayor número de acertijos hechos con emoticones y referidos a refranes, los cuales se encuentran en una hoja que se le entrega al grupo (50 acertijos en total); para ello tienen 10 minutos.

Seguidamente se descubren y leen los acertijos que ha resuelto cada grupo y un integrante lo expone ante la plenaria y expresa como se relaciona ese dicho popular con las emociones que se generan en el uso de las redes sociales y en general en el internet.

En la segunda parte a cada grupo se le entrega una frase, la cual deben expresar a través de emoticones. Luego cada grupo hace la presentación del emoticón para que sea resuelto el acertijo por los integrantes de los otros grupos, analizando tanto la técnica de los emoticones para expresar emociones y analizando el mensaje de la frase. (Anexo 8: Dinámica Acertijos con emoticones)

Con esta dinámica se da la posibilidad a los estudiantes de usar los “emoticones” para expresar emociones y reconocer sus sentimientos; El dinamizador orienta la reflexión sobre el desafío de la empatía digital respecto a lo difícil que puede ser conocer o saber que sienten otros usuarios en línea y reconocer la percepción inadecuada del daño sufrido por la persona victimizada.

- 2. Se sigue trabajando en los mismos 5 grupos; el dinamizador orienta a los participantes a que en este momento analicen los comportamientos y actitudes que tenemos dentro y fuera de la red**
-

respecto a áreas importantes de nuestras vidas como se describe en el siguiente esquema.

ASPECTO A ANALIZAR	FUERA DE LA RED (Presencial)	DENTRO DE LA RED
N° de amigos, criterios para hacer amigos (dónde se es más exigente)		
Información que compartimos (secretos, datos personales, fotos)		
Criticas a otras personas		
El tiempo que compartimos		
Nivel de confianza		
Qué nos hace felices (Qué nos emociona)		
Expresión de emociones (Alegría tristeza, celos)		
Valores que practicamos (Sinceridad, honestidad, respeto)		
Trato que damos a los demás		
¿Cómo se maneja la intimidad?		

Cada grupo debe realizar este ejercicio en carteleras de papel Craft. Una vez que los grupos han terminado la dinámica, se leerán todas las carteleras. El

dinamizador promueve el debate de acuerdo a las intervenciones y aspectos importantes que vayan surgiendo.

Seguidamente el dinamizador orienta la reflexión a hacer visible el daño real que pueden ocasionar las acciones que, lejos de ser virtuales como con frecuencia son denominadas, se desarrollan en la faceta digital de la vida.

El dinamizador hace la presentación del video “Netiqueta. Reglas para la convivencia en Internet” donde se explica que es una netiqueta y cuáles son las principales de ellas.

Link del video: <https://www.youtube.com/watch?v=3yZQ5VNKOWU>

Seguidamente el dinamizador abre la discusión con todo el grupo en torno a si ya conocían estas normas de comportamiento en la red y si las aplican en su mundo digital. El dinamizador genera el debate en torno a que hagamos de los espacios colectivos digitales espacios para el disfrute y la convivencia positiva, que depende de quienes los habitan y que, como en un vecindario, establecen reglas que no son leyes pero que son asumidas como de obligada cortesía y cumplimiento.

Como conclusión de las tres actividades realizadas anteriormente el dinamizador puede cerrar con una reflexión respecto al concepto de convivencia digital, donde uno de los puntos más importantes es comprender que nuestras actitudes online hablan de nosotros. Los valores con que contamos valen tanto para los espacios digitales como analógicos. Si entendemos que ser agresivo puede lastimar a otro, lo sostenemos tanto para una pelea en la calle como una en un chat. Si sabemos que podemos humillar a alguien haciendo público un comentario negativo vale igual con un pasquín que con un posteo. Todas estas actitudes van formando lo que entendemos por convivencia social y digital.

Es necesario recurrir a la empatía para comprender las consecuencias de nuestros actos. Ponerse en el lugar del otro es indispensable para entender cuando lastimamos y agredimos, y cómo lo hacemos.

3. PRODUCTO FINAL:

Se orienta a que cada grupo debe plasmar sus conclusiones más importantes del curso en una cartelera (con recortes de revistas, dibujos, mensajes) o en un video (Grabado con su celular y máximo de 2 minutos) donde reflejen aspectos positivos del internet y su compromiso con un uso responsable de las nuevas tecnologías el cual va a ser compartido y difundido a través de diferentes medios en la institución educativa. Para ello desde la sesión anterior se les solicita cartulina, colores, pinturas, revistas y marcadores en el caso de las carteleras; para los videos se les ha orientado para que vayan pensando en un guion para el desarrollo del mismo.

Finalmente, en plenaria se pondrán en común los trabajos realizados y se escogen los posibles sitios comunes donde van a ser colocadas las carteleras.

4. Para terminar, se pide a algunos participantes del taller que lean las frases para la reflexión las cuales ayudan a reforzar ideas que queremos que los estudiantes apropién.

5. Se agradece la participación y se da por terminada la sesión.

FRASES PARA LA REFLEXION:

- **No hagas en internet, lo que no harías en tu vida personal**
 - **Hagamos de los espacios colectivos digitales espacios para el disfrute y la convivencia positiva.**
 - **Los valores con que contamos valen tanto para los espacios digitales como analógicos.**
 - **Ponerse en el lugar del otro es indispensable para entenderlo y sentir lo que está sintiendo.**
-

-
- **Respetar la privacidad y la intimidad de los demás tanto en la red, como fuera de ella.**
-

MATERIALES Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- **Computador, Video beam.**
 - **Tablero.**
 - **Pliegos de cartulina, papel Craft**
 - **Lápiz, colores, lapiceros**
 - **Pinturas o vinilos**
 - **Hojas tamaño carta**
 - **Cinta**
 - **Marcadores**
 - **Guías de trabajo**
-

Fuente: Autor

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA: TALLERES DIRIGIDOS A PADRES Y MAESTROS

Tabla 11 El mundo digital, sus posibilidades y riesgos

EJE TEMÁTICO: EL MUNDO DIGITAL SUS POSIBILIDADES Y RIESGOS

RESPONSABLES: Un dinamizador que puede ser un docente, el docente orientador u otra persona que se ha preparado para tal fin.	SESIÓN No. 1 PARA PADRES Y DOCENTES
--	--

LUGAR: IE Técnica Soledad Medina de Chaparral	FECHA:	HORA:
--	---------------	--------------

OBJETIVO:

Reflexionar con padres de familia y/o docentes sobre los aspectos más importantes del uso de las nuevas tecnologías para que puedan tener una

aproximación sobre el uso que sus hijos e hijas hacen de ellas y los riesgos que pueden derivarse de un uso no adecuado de las mismas.

CONTENIDOS:

- Qué es el mundo digital.**
 - Los jóvenes y el mundo digital: Las TIC, el internet, las redes sociales, - porque a los adolescentes les llama tanto la atención los celulares y el internet**
 - Ventajas y riesgos del mundo Digital**
 - El ciberbullying**
 - Que es la inteligencia Digital: Relación de las emociones con el uso de redes sociales y con el ciberbullying**
 - Conocer medidas preventivas relacionados con el uso de la red**
-

METODOLOGÍA:

Se proponen para esta sesión el método expositivo, incorporando a éstos la visualización de contenido audiovisual (vídeos) y dinámicas de grupo que animarán el debate y la reflexión, favoreciendo en todo momento la motivación, por medio de actividades y herramientas participativas.

ACTIVIDADES:

- 1. DINÁMICA DE REFLEXIÓN: LA BALANZA, DE QUÉ LADO ESTAS (PARA REALIZAR CON PADRES Y/O MAESTROS)**

La dinámica consiste en que el salón se divide en dos, en la parte derecha del salón se coloca un anuncio que diga “estoy totalmente de acuerdo” y en la izquierda otro anuncio que diga “estoy totalmente en desacuerdo”. Luego el dinamizador hace una serie de afirmaciones correspondiente a situaciones o actuaciones respecto al uso que nuestros hijos o nosotros mismos hacemos de los dispositivos y redes sociales. Cada participante debe elegir a qué lado de la balanza va de acuerdo a su forma de pensar y sus creencias. Después de que los Padres y/o docentes se ubiquen en un lado u otro, el docente pide a uno o varios de ellos, que de manera libre argumenten porque escogió esa opción. (Anexo 11: Dinámica la balanza dirigida a padres).

Al terminar el dinamizador puede generar un debate entre los Padres y/o docentes de acuerdo a sus respuestas.

A través de esta dinámica se reflexiona sobre la importancia de acompañar y orientar a los hijos (o estudiantes) respecto al buen uso de los dispositivos electrónicos y al uso del internet.

2. VIDEO ¿QUÉ ES EL MUNDO DIGITAL?:

Nombre del video: Era digital: Aquí y ahora

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=nlq993tdS-w>

En este video se explica que es el mundo o la era digital, se explica que el MUNDO DIGITAL es todo lo que las personas hacen, crean, y comparten en el Internet. (Búsquedas en la red, ver videos en YouTube, mensajes instantáneos, compartir fotos, videos y música, estudiar para un proyecto de escuela), luego se orienta a los Padres y /o docentes para que nombren actividades del MUNDO DIGITAL. El dinamizador aclara los conceptos de Internet, redes sociales y las TIC.

- 3. Se lleva a cabo una presentación de Power point donde a través de una exposición se trabaja el tema de las características de la adolescencia en relación al uso de las nuevas tecnologías; porque son tan importantes para ellos, que hacen los jóvenes cuando se conectan. Seguidamente el dinamizador divide el tablero en dos partes e invita a los participantes a hacer una lluvia de ideas donde a un lado se colocan las ventajas y al otro los riesgos respecto al uso de internet y las nuevas tecnologías.**

También se puede analizar y discutir porque el uso de nuevas tecnologías puede generar conflictos con los padres y/o maestros.

- 4. Seguidamente se presenta un video que habla de los valores digitales:**
-

NOMBRE DEL VIDEO: Inteligencia digital (Globalización 4.0)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=BgfwCi8h3RU>

El dinamizador explica cómo se entiende la inteligencia digital para esta propuesta que se adelanta con sus hijos y/o estudiantes, la cual permite identificar habilidades de inteligencia emocional que lleven al desarrollo de la ciudadanía digital. Se hace énfasis en la importancia de conocer y manejar nuestras emociones (Autocontrol, empatía, asertividad y otras) en relación al buen uso de las nuevas tecnologías.

- 5. Ejercicio de reflexión y compromiso alrededor del acompañamiento a sus hijos respecto al uso adecuado de los medios digitales: A cada Padre y/o docente se le entrega dos tarjetas en cartulina en la cual debe consignar uno o varios compromisos que se dispone a aplicar relacionado con el acompañamiento a sus hijos en relación al uso de los medios digitales. Estos compromisos son pegados y expuestos en un tablero o pared y se invita a todos los participantes a que los lean. El dinamizador impulsará la reflexión y actitud crítica acerca de los contenidos trabajados, facilitando la participación y el debate en torno a la importancia de mantener una adecuada comunicación y nivel de confianza con los hijos y/o estudiantes, hacer un acompañamiento en diferentes áreas de sus vidas y sobre todo acercarnos al mundo digital para transitar junto a ellos en ese mundo lleno de posibilidades.**

- 6. Se agradece la participación y se da por terminada la sesión.**

MATERIALES Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- Computador, Video beam.**
- Tablero, marcadores.**
- tarjetas de cartulina**
- Marcadores**

Fuente: Autor

Tabla 12 Uso seguro y saludable de la tecnología en nuestros niños, niñas y jóvenes

EJE TEMÁTICO:
USO SEGURO Y SALUDABLE DE LA TECNOLOGÍA EN NUESTROS NIÑOS, NIÑAS Y JÓVENES.

RESPONSABLES: Un dinamizador que puede ser un docente, el docente orientador u otra persona que se ha preparado para tal fin, se invita a un experto en informática para abordar los temas especializados. **SESIÓN No. 2 PARA PADRES Y DOCENTES**

LUGAR: IE Técnica Soledad Medina de Chaparral **FECHA:** **HORA:**

OBJETIVO:
Concientizar a los padres de familia y maestros sobre la importancia de implementar estrategias para promover el uso seguro y saludable de la tecnología en nuestros niños y jóvenes.

CONTENIDOS:

- Principales problemáticas derivadas del uso de las nuevas tecnologías en adolescentes: Grooming, sexting, Suplantación de identidad, información falsa, cyberbullying.
- Factores de protección y de riesgo en el uso de las nuevas tecnologías.
- Las señales de alarma frente al uso de nuevas tecnologías
- Las estrategias preventivas y de uso adecuado de las nuevas tecnologías.

METODOLOGÍA:
Se proponen para esta sesión el método expositivo, incorporando a éstos la visualización de contenido audiovisual (vídeos) y dinámicas de grupo que animarán el debate y la reflexión, favoreciendo en todo momento la motivación, por medio de actividades y herramientas participativas.

ACTIVIDADES:

5. DINÁMICA DE REFLEXIÓN: ALCANZANDO UNA ESTRELLA

Esta dinámica se realiza en forma de concurso, con dos o tres equipos, que deben tener igual número de miembros.

Previamente el dinamizador ha elaborado una serie de estrellas de colores que llevan una pregunta en la parte posterior, las cuales se pegan en un tablero un poco alejado de los asientos.

El juego consiste en que un representante de cada grupo compite para alcanzar la estrella y responder de manera correcta a la pregunta; se va anotando la puntuación de cada grupo. Las preguntas estarán relacionadas con las problemáticas y el uso responsable de las nuevas tecnologías. (Anexo 12: Dinámica alcanzando una estrella). Seguidamente se pregunta a los padres como se sintieron y que aprendieron de la misma.

A través de esta dinámica se reflexiona sobre el papel de la familia y los maestros en la prevención de problemáticas relacionadas con el uso de nuevas tecnologías y como promover un buen uso de las mismas.

6. Presentación de video: Se presentan los siguientes videos:

Nombre del video: Campaña de la policía muestra el riesgo de las redes sociales

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=x7vJWvV3L9E>

Nombre del video: Salga de la duda: recomendaciones para el buen uso de las redes sociales

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=yrZqPPzFhTU&t=219s>

Luego de ver el video se abre la discusión con el grupo de Padres y/o docentes donde podrán dar su opinión sobre lo visto en el video. El vídeo ofrece una buena oportunidad para debatir sobre el papel que los

miembros de la comunidad educativa cumplen frente al buen uso de las nuevas tecnologías por parte de los jóvenes.

- 7. Para esta sesión se va a contar con un especialista en el tema de la informática quien va a hacer una exposición teórico práctica sobre las principales dificultades o riesgos que se pueden presentar en internet (Suplantación de identidad, información falsa, ciberbullying, grooming, sexting, ciberdependencia). También se presenta el tema de las señales de alarma frente al uso de nuevas tecnologías el cual brindara herramientas a padres y maestros a detectar en los jóvenes posibles situaciones problemáticas por las que puedan estar atravesando. Se finaliza la exposición dando a conocer estrategias preventivas y de uso adecuado de las nuevas tecnologías.**

Después de la exposición se abre el debate con los participantes para que den sus opiniones y planteen sus inquietudes: por su parte el dinamizador orienta la reflexión hacia la concientización de los padres y maestros sobre la importancia de estar preparados frente a los retos que plantean el uso de las nuevas tecnologías y recapacitar sobre el papel clave que juegan los padres y maestros en la prevención y el acompañamiento hacia los jóvenes en lo relacionado con las tecnologías de la información y la comunicación.

- 8. Definición de compromisos y mensaje a sus hijos:**

Se conforman grupos de 5 Padres y/o docentes los cuales deben diligenciar dos carteleras: En la primera van a enunciar 10 recomendaciones o compromisos que están dispuestos a poner en práctica tanto a nivel personal como en el acompañamiento a sus hijos y/o estudiantes respecto a un uso seguro y saludable de las tecnologías de la información.

En la segunda cartelera se va a escribir un mensaje dirigido a sus hijos y/o estudiantes

Seguidamente, cada grupo hace una puesta en común de sus compromisos y también se lee el mensaje dirigido a los jóvenes. Sobre una pared, se coloca las carteleras que cada grupo va presentando. Seguidamente el facilitador hará una reflexión final con el grupo de acuerdo a lo expuesto.

9. Se agradece la participación y se da por terminada la sesión.

MATERIALES Y REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- **Computador, Video beam.**
- **Tablero.**
- **Marcadores.**
- **Lapiceros**
- **Hojas tamaño carta**
- **Cinta**
- **Cartulina o papel craft**

Fuente: Autor

CONCLUSIONES

a. A partir del instrumento aplicado a los estudiantes y los resultados que nos han arrojado, queremos destacar un conjunto de elementos que nos muestran cuales son las características y hábitos que tienen los estudiantes de grado decimo respecto al uso de internet y las redes sociales. Frente a donde se conectan; resulta relevante que a pesar de tener acceso desde sus hogares (97% de los estudiantes afirmó acceder a internet desde la casa) donde se supone hay cierto control también tienen fácil acceso en otros sitios, como casa de sus amigos, un café internet o en redes gratuitas, donde no se tiene ningún control, incluso en la propia casa familiar es alto el porcentaje de estudiantes que se conectan desde su habitación (88.2%), que es un hábito cada vez más usual de los adolescentes, que se encierran en sus habitaciones y los padres luchan permanentemente para poder acceder a lo que están haciendo presencial y virtualmente. Otro aspecto preocupante es que muchos estudiantes reconocen que ingresan a sitios web con contenido restringido para su edad, algunos no acatan los límites y reglas establecidas por sus mayores para el acceso y uso de los dispositivos.

Los resultados expresados por los estudiantes nos muestran que a las nuevas generaciones les gusta pertenecer a redes sociales virtuales; el 100 % de los estudiantes entrevistados tiene acceso al menos a un dispositivo electrónico (Celular, computador, Tablet o consola de video juego) y pertenecen al menos a dos (2) redes sociales. expresando así, su necesidad de formar parte de una comunidad, de encontrar compañeros con los que compartir los mismos intereses, objetivos o necesidades. Algo que, no es nuevo, ya que el sentimiento de identidad y pertenencia a un grupo es inherente al ser humano y en la época actual lo hacen a partir de las nuevas tecnologías.

Respecto al uso de sus celulares en el colegio, el 17.6% no lo usa, el 82.4% afirmó que si, siendo los principales usos escuchar música o ver videos (82.4%), tomar fotos o videos (76.5%), navegar en redes sociales (67.6%) y actividades académicas (47.1%),

es decir, que mayormente los estudiantes hacen uso de los dispositivos móviles en la escuela para actividades no involucradas con la vida escolar. De lo anterior podemos concluir que en la Institución Educativa técnica Soledad Medina aún no se cuenta con las condiciones para incorporar las nuevas tecnologías como una herramienta pedagógica, además que muchos docentes responsables de ello aun no cuentan con la formación y experiencia para llevarlo a cabo, lo que consideramos un hecho negativo ya que actualmente se habla de la alfabetización digital, que se refiere a la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias necesarias para utilizar las tecnologías digitales en el entorno educativo y si no se lleva a cabo con nuestros estudiantes, estos se pueden quedar marginados en el seno de una sociedad cada vez más digitalizada.

Podemos concluir a partir de estos resultados que en los estudiantes de grado decimo de nuestra Institución Educativa existen importantes factores de riesgo relacionados con los hábitos que practican en el uso de internet y redes sociales, lo que hace que estén expuestos a diferentes formas de intimidación y agresión como es el caso del ciberbullying.

b. A través de la presente investigación hemos podido tener una mayor claridad respecto al concepto de ciberbullying, que de acuerdo con los expertos se define como una forma de acoso, agresión o intimidación que se da a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación con la intención de hacer daño a otra persona y difundirlo de manera masiva e instantánea para lograr mayor alcance. En las Instituciones educativas el ciberbullying hace parte de la realidad y como tal es necesario reconocerlo, visibilizarlo y abordarlo con el fin de prevenir su aparición y menguar su impacto.

El crecimiento del fenómeno del Ciberbullying en los últimos años ha ido de la mano con la facilidad de uso y acceso a diversos dispositivos tecnológicos en la sociedad en general y sobre todo en los adolescentes en particular, esta circunstancia ha favorecido que algunos estudiantes tiendan a presentar conductas de acoso contra otros estudiantes de una forma más libre y oculta, con el resultado de una serie de implicaciones negativas severas para la víctima, tales como ansiedad, depresión, estrés,

pensamientos suicidas, irritabilidad, nerviosismo, miedo, baja autoestima, somatización, sentimientos de indefensión, trastornos del sueño, dificultades de concentración, problemas de rendimiento académico, dificultades para relacionarse con otras personas, entre otras.

Podemos concluir que el fenómeno del ciberbullying es un problema grave que afecta la salud mental de muchos estudiantes de nuestra Institución educativa, donde es posible observar un aumento significativo en el número de estudiantes que denuncian situaciones de acoso escolar por estos medios, de hecho, año tras año aumentan los casos reportados. Respecto a la experiencia de los estudiantes en la ocurrencia de ciberbullying en el colegio, de los 34 entrevistados, 10 (29,4%) han sido víctima de ciberbullying, el cual se ha manifestado principalmente mediante comentarios ofensivos o insultos verbales (41.4%), burlas o críticas destructivas (13.8%), mensajes de texto vulgares u ofensivos (13.8%) y amenazas de publicar fotos o videos privados (13.8).

Todos los estudiantes coinciden en que el medio que más frecuentemente se utiliza para hacer ciberbullying son las redes sociales siendo la principal Facebook (36.7%), WhatsApp (23.3%) y Messenger (16.7%); y en menor medida a través de juegos on-line y llamadas telefónicas. Los estudiantes también reconocen haber sido agresores y es así que el 14.7% de los estudiantes respondió haber hecho ciberbullying una (1) vez, 8.8% haberlo hecho más de 2 veces y el 76.5% no haberlo hecho nunca.

Con estos resultados concluimos finalmente que la violencia se adapta a aquellos elementos que la cultura le pone a su disposición, y es así como hoy utiliza las nuevas tecnologías y las nuevas pantallas como una nueva expresión de la violencia dentro del llamado mundo digital.

c. A través del presente proceso de investigación se logró visibilizar, abordar y poner en la agenda la problemática del ciberbullying en la Institución Educativa Técnica Soledad Medina y con ello detectar la necesidad e importancia de construir una estrategia pedagógica atractiva para los estudiantes y que enriquezca la labor de padres

y docentes. Es así como se logró diseñar una propuesta pedagógica en pro de la gestión del fenómeno del ciberbullying a partir de un concepto que ha venido tomando aceptación a nivel mundial, “la inteligencia digital”, entendida esta como el conjunto de habilidades sociales, emocionales, cognitivas esenciales para vivir en el mundo digital. Tener inteligencia digital permite adaptar las emociones y ajustar el comportamiento para hacer frente a los retos y requerimientos de la era digital. Teniendo en cuenta lo anterior se concluye que es importante fomentar en la comunidad Educativa no solo el uso responsable de las TIC, sino también favorecer una cultura de tolerancia cero hacia el acoso escolar, tanto en su concepto tradicional como el llevado a cabo mediante las nuevas tecnologías. Saber reconocer estas situaciones, adelantarse a ellas a través de estrategias preventivas y finalmente actuar una vez que se ha identificado un caso de ciberbullying es fundamental si pretendemos adaptarnos adecuadamente a las nuevas necesidades formativas de nuestros estudiantes.

Desde esta perspectiva la propuesta pedagógica que se ha desarrollado, se encamina a concientizar a la comunidad educativa de la necesidad de la alfabetización digital y en adquirir habilidades y competencias como la autoestima, el pensamiento crítico, el autocontrol, la empatía, la toma de decisiones, la asertividad para que el uso del internet y las redes sociales sean espacios para el disfrute y la convivencia positiva, para generar cambios en los comportamientos de estudiantes, padres, profesores, mejorando su uso y controlando sus riesgos.

De aquí también se concluye que, desde la familia y la escuela, desde los padres de familia y docentes, se deben fortalecer estrategias para asegurar que los niños, niñas y jóvenes adquieran las habilidades técnicas, sociales y mentales, no solo para ser usuarios informados y hábiles del mundo digital, sino también que sean unos excelentes ciudadanos digitales.

Se considera que la propuesta pedagógica que presentamos ha alcanzado el objetivo planteado, donde Cada taller se desarrolla con una serie de actividades lúdicas, ligadas a las tecnologías de la información y la comunicación y que responden a una metodología

participativa, además no requieren de mayores recursos, por lo que puede ser un elemento útil para docentes u otros profesionales de la educación que quieran implementar las actividades propuestas.

RECOMENDACIONES

- Implementar la estrategia elaborada en esta investigación inicialmente con los grados decimo e ir aplicando algunos talleres piloto con otros grados de bachillerato, con miras a elaborar un programa de formación desde los lineamientos de la inteligencia digital y que se aplique en la Institución educativa por grados
- Proponemos que la educación digital y el desarrollo de la inteligencia digital, debe empezar desde el hogar, a muy temprana edad con la participación activa de los padres y complementarse con un trabajo preventivo en las instituciones educativas. En ese sentido cobra mucha importancia implementar programas y/o estrategias formativas y preventivas que involucren a la comunidad educativa y que estén en armonía entre la familia y la escuela.
- Establecer convenios y redes de apoyo mutuo con el sector salud, con instituciones de protección (ICBF, Comisaria de familia), la policía de infancia y adolescencia, así como ONGs que junto a las instituciones educativas y las familias, sea posible socializar y poner en práctica estrategias de este tipo tanto en nuestra institución como en otras instituciones educativas de la región, en la medida en que permite detectar la magnitud del fenómeno en el grueso del estudiantado y permite emprender acciones para mitigarlo y prevenirlo.

REFERENCIAS

- Aguayo, A. (2016). Intervención social con menores y Tics: Un modelo integral para la prevención de riesgos. España.
- Aldeas Infantiles SOS Colombia. (2014). La intimidación escolar no es un juego de niños (Mensaje en un Blog). Recuperado de <https://www.aldeasinfantiles.org.co/noticias/2014/la-intimidacion-escolar-no-es-un-juego-de-ninos>
- Arámbulo, M.F. (2015). Análisis del ciberbullying como problema social y propuestas de charlas educativas en colegios del cantón balao. Universidad de Guayaquil.
- Azpiazu, L & Otros. (2015). Capacidad Predictiva del Apoyo Social en la Inteligencia Emocional de Adolescentes. *European Journal of Education and Psychology*. Universidad del País Vasco.
- Bisquerra, A. R. (2003). Educación Emocional y Competencias Básicas para la Vida. *Revista de investigación Educativa*. Vol. 21. Universidad de Barcelona.
- Castells, M. (1998). La revolución de la tecnología de la información [Cap. 1: pp. 55-92], Vol. 1: La sociedad red. Madrid: Alianza Editorial.
- Cerezo, R. F. (2012). Psique – Bullying a través de las TIC. *Boletín Científico Sapiens Research*. Universidad de Murcia. España.
- Cobeña, F. A. (2007). Inteligencia Digital – Introducción a la Noosfera Digital. Stanford – California.
- Díaz, A. M. (1996). Escuela y Tolerancia. Ediciones Pirámide. Madrid.
- Enriquez, M, Garzón, H. & Beane. (2015). El acoso Escolar. Saber, Ciencia y Libertad.
- Fante, C. (2012). Cómo entender y detener el Bullying y Ciberbullying en la escuela: Colombia.
- Fernández, B. P. & Otros. (2005). La Inteligencia Emocional y la Educación de las Emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Universidad de Málaga.
- Fonseca, R. & Tovar, L. (2015). Estrategia de prevención y reducción del ciberbullying. Universidad Pedagógica Nacional.
- Garaigordobil, M & Oñederra, J. (2010). La Violencia entre Iguales. Unidad III. Bullying – Conceptualización, características y consecuencias. Pirámide.

- Garaïordobil, M. (2011). Prevalencia y Consecuencias del Cyberbullying – una revisión. Universidad de País Vasco. España.
- García, A. & Otros. (2010). Cyberbullying en Escolares de Educación Secundaria de Lima Metropolitana. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Perú.
- García, A. L. (2017). Comparativa del Impacto del Bullying frente al Cyberbullying. Revisión Bibliográfica. Universidad de Jaén.
- García, M & Fernández, C. (2017). Nuevos escenarios de investigación: Las redes sociales o el hábitat digital de los jóvenes. Revista Telos, (107), p.60.
- González B. D. & Ortega, J. (2015). Impacto del Cyberbullying en el Rendimiento Académico de Estudiantes de Nivel Medio Superior. Instituto Universitario Anglo Español. México.
- Hagelskamp, C. & Otros. (2013). Improving Classroom Quality with the Ruler Approach to Social and Emotional Learning – Proximal and Distal Outcomes.
- Hernández, S. R. (2014). Metodología de la Investigación. Ediciones Mc Graw Hill. 6ta Edición.
- Ilifebelt. (2017). ¿Cuánto tiempo de tu vida pasas en las redes sociales? (Mensaje en un Blog). Recuperado de <https://ilifebelt.com/cuanto-tiempo-vida-pasas-las-redes-sociales/2017/04/>
- Instituto Alberto Merani. (2015). Ciberbullying: el acoso escolar en la era virtual. Colombia.
- López, N. & Sandoval, I. (2016). Métodos y Técnicas de Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Universidad de Guadalajara. México.
- LLorca, A. (2017). “Entrevista a Carlos Represa: El ciberbullying se ha convertido en un problema social” (Mensaje en un Blog). Nobbot. Recuperado de <https://www.nobbot.com/personas/entrevista-carlos-represa/>
- Mosquete, C. (2018). Estrategias de prevención e intervención del bullying y el cyberbullying en educación secundaria obligatoria: diseño e implementación de un programa tic para uso en contexto escolar y como herramienta de empoderamiento personal. Universidad de Salamanca.

- Olweus, D. (1997). Bull-Victim Problems in School. Facts and Intervention. European Journal of Psychology of Education.
- Ontañón, A. (2017). Propuesta de intervención para la prevención del ciberacoso en 6° de Primaria. Universidad internacional de la Rioja.
- Piñuel, I y Oñate, A. (2006). La Violencia y sus Manifestaciones Silenciosas entre os Jóvenes – Estrategias Preventivas. Instituto de Innovación Educativa y Desarrollo Directivo. Madrid.
- Ruiz, S & Chau, E. (2005). La formación de Competencias Ciudadanas. Asociación Colombiana de Facultades de Educación. Bogotá. Colombia.
- Scolartic. (2018). Inteligencia digital. (Mensaje en un Blog). Recuperado de <https://www.scolartic.com/web/inteligencia-digital>
- Smith, P & Otros. (2008). Cyberbullying – Its nature and impact in secondary school pupils. The Journal of Child. Psychology and Psychiatry.
- Tamayo y Tamayo, M (1997) "El Proceso de la Investigación Científica" Edit. LIMUSA, México.
- Taylor, J.S. Y Bogdan, R. (1984). La observación participante en el campo. Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados. Editorial Paidós Ibérica. Barcelona.
- Valenzuela, C. (2016). Inteligencia Digital – Ocho áreas de desarrollo y aprendizaje para navegar en el mundo digital. (Mensaje en un Blog). Portal Web Techcétera. Recuperado de <https://techcetera.co/inteligencia-digital-ocho-areas-desarrollo-aprendizaje-navegar-mundo-digital/>
- Vallés A. A. (1999). Inteligencia Emocional. EOS, Madrid. Grupo Edelvives.
- Vasilachis, I. (2006). Estrategias de Investigación Cualitativa. Editorial Gedisa.
- Vidales, M. (2013). La relación entre jóvenes y tics en la investigación de la comunicación en el Salvador. Razón y Palabra. Revista Electrónica en América latina especializada en comunicación.
- Villena, Ch. (2018). "Inteligencia digital: Habilidades para ser un líder digital", curso digital (Mensaje en un Blog). Scolartic. Recuperado de <https://www.scolartic.com/web/inteligencia-digital-2a-edicion>

Waaspdorp, T y Bradshaw, C. (2015). The Overlap between Cyberbullying and Traditional Bullying. *Journal of Adolescent Health*.

Watzlawick, P. (1971). *La teoría de la comunicación humana*. 1era Edición, tiempo contemporáneo. Buenos Aires. Argentina.

ANEXOS

Anexo A Formato de Encuesta Tipo Entrevista



INSTITUCIÓN EDUCATIVA

TÉCNICA

SOLEDAD MEDINA CHAPARRAL - TOLIMA

FECHA:

GRADO:

1. SEXO:

Femenino: _____ Masculino: _____

2. EDAD: _____

3. ¿A QUÉ DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS TIENES ACCESO?

Celular _____

Computador _____

Tablet _____

Consolas de videojuegos _____

Otros _____

4. ¿TIENES ACCESO A INTERNET?

Sí ____ No ____

5. ¿DÓNDE TE CONECTAS USUALMENTE A INTERNET?

Casa _____

Colegio _____

Café internet _____

Casa de amigos _____

Parque Wifi gratis _____

Otro _____

6. ¿EN QUÉ LUGAR DE TU CASA UTILIZAS LOS DISPOSITIVOS?

Habitación _____

Sala _____

¿Otro sitio _____ Cual? _____

7. ¿EN QUÉ HORARIO UTILIZAS CON MÁS FRECUENCIA EL INTERNET?

En la mañana _____

En la Tarde _____

En la Noche _____

En la madrugada (12 PM a 6 AM) _____

8. ¿A QUÉ EDAD UTILIZASTE TU PRIMER DISPOSITIVO ELECTRÓNICO?

De 0 a 5 años _____

De 6 a 9 años _____

De 10 a 13 años _____

De 14 a 17 años _____

9. ¿CUÁNDO INGRESAS A INTERNET LO HACES PARA?

Consultar tareas _____

Consultar temas de tu interés _____

Escuchar Música _____

Ver videos _____

Entrar a páginas prohibidas _____

Interactuar en redes sociales _____

Chatear con amigos _____

Encontrar nuevos amigos _____

10. ¿A QUÉ RED SOCIAL TE ENCUENTRAS VINCULADO?

Facebook _____

Twitter _____

Instagram _____

Otra _____

11. ¿CON QUE FRECUENCIA UTILIZAS EL CELULAR?

Todos los días _____

De 1 a 3 días a la semana _____

4 o 5 días a la semana _____

Solo los fines de semana _____

No tengo celular _____

12. EL CELULAR LO UTILIZAS PARA:

Hacer llamadas telefónicas _____

Recibir Llamadas telefónicas _____

Cámara Fotos _____

- Cámara vídeo _____
- Grabadora voz _____
- Radio _____
- Reproductor de Música _____
- Reproductor de videos _____
- Juegos _____
- Calculadora _____
- Agenda _____
- Reloj _____
- Otro _____

13. ¿TUS PADRES TIENEN REGLAS ESPECÍFICAS SOBRE LA MANERA EN QUE PUEDES USAR INTERNET

SI ____ NO ____

14. ¿TU LAS ACATAS?

SI ____ NO ____ A veces _____

15. ¿TUS PADRES O ACUDIENES TE REVISAN EL CELULAR?

SI ____ NO ____

16. ¿HAS SUFRIDO ALGÚN TIPO DE VIOLENCIA O HUMILLACIÓN A TRAVÉS DE MEDIOS VIRTUALES?

Una vez

Entre 1 y 5 veces

Entre 6 y 10 veces

Más de 10 veces

No los he recibido

17. ¿QUE HAS HECHO CUANDO LO RECIBISTE?

Ignorarlo.

Borrarlo inmediatamente.

Bloquear a la persona o al sitio.

Pedirles ayuda a mis padres, maestros, o a la policía.

Platicar con amigos.

Pedirle a la persona que no vuelva a enviar algo así, o borrarlo. Contestarle a la persona para regañar o lastimarla.

Capturar la pantalla y guardar la evidencia.

18. ¿UTILIZAS EL CELULAR EN EL COLEGIO?

SI ___ NO ___

19. ¿PARA QUE UTILIZAS EL CELULAR EN EL COLEGIO?

Jugar _____

Escuchar Música o ver videos _____

Navegar en redes sociales _____

Actividades académicas (Consultas, tareas) _____

Tomar fotos y videos _____

Para hacer llamadas _____

Para estar en comunicación con la familia _____

Otros Usos ___ Cuales _____

20. ¿DONDE UTILIZAS CON MÁS FRECUENCIA EL CELULAR EN EL COLEGIO?

Salón de clases _____

Área de oficinas _____

Cafetería _____

En lugares apartados _____

¿Otros Lugares _____ Cuáles? _____

21. ¿CUANTOS PROFESORES TE HAN PERMITIDO USAR EL CELULAR PARA UNA ACTIVIDAD ACADÉMICA?

Ningún docente

1 docente

2 a 3 docentes

4 a 5 docentes

6 o más profesores

22. ¿EN CASO AFIRMATIVO EN QUE MATERIA LOS HAS UTILIZADO?

Matemática

Castellano

Ciencias sociales

Ciencias Naturales

Inglés

Artes

Educación física

Emprendimiento

Tecnología

¿Otra ____ Cual?

PARTE 2: CIBERBULLYING

*Por favor, lee la definición para poder responder las preguntas

El cyberbullying es un tipo de molestia o acoso en que se utilizan medios tecnológicos (celular o internet) para realizar agresiones entre escolares que ocurren de manera intencional y de forma repetida en el tiempo.

23. ¿HAS CONOCIDO ALGUNA SITUACIÓN DE CIBERBULLYING EN TU COLEGIO?

Nunca

1 vez

Entre 2 y 4 veces

5 o más veces

24. ¿HAS SIDO VÍCTIMA DE ALGUNA SITUACIÓN DE CIBERBULLYING?

Nunca

1 vez

Entre 2 y 4 veces

5 o más veces

25. ¿PORQUE MEDIO TE HAN HECHO EL CIBERBULLYING?

Watsapp _____

Facebook _____

Twitter _____

Instagram _____

Correo Electrónico _____

Messenger _____

Juegos en línea _____

Llamada telefónica _____

Otra _____

26. ¿QUÉ TIPO DE INSULTO TE HICIERON?

Fotos o videos _____

Comentarios ofensivos o insultos _____

Mensaje de texto _____

Burlas o criticas destructivas _____

¿Otra _____ Cual? _____

27. ¿QUIEN O QUIENES TE HICIERON CIBERBULLYING?

Un compañero de clase _____

Un estudiante de otro grado _____

Un(a) ex novio(a) _____

Un joven que tú conoces, pero no es del colegio _____

Un adulto conocido _____

Un adulto desconocido _____

No sabes quién lo hizo _____

28. ¿QUE HAS HECHO CUANDO TE HICIERON CIBERBULLYING?

Llorar _____

Ignorarlo _____

Borrarlo inmediatamente. _____

Bloquear a la persona o al sitio. _____

Pedir ayuda a padres _____

Pedir ayuda a docentes, Coordinado u orientador _____

Platicar con amigos. _____

Pedirle a la persona que no vuelva a enviar algo así. _____

Responder a la persona para reclamarle _____

Insultarle _____

Tratar de Hacerles lo mismo o vengarte _____

Capturar la pantalla y guardar la evidencia. _____

Poner el denuncia ante autoridades (policía, comisaria) _____

29. ¿CÓMO TE SIENTES CUANDO TE HACEN CIBERBULLYING?

Me siento Triste _____

- Me siento solo, Indefenso _____
- Me deprimó y veo todo oscuro _____
- Me da rabia _____
- No me afecta _____
- Me preocupa lo que los demás piensen de mi _____
- Otro (Especifica) _____

30. ¿ALGUNA VEZ LE HAS HECHO CIBERBULLYING A ALGUIEN?

- Nunca _____
- 1 vez _____
- Entre 2 y 4 veces _____
- 5 o más veces _____

¿Tienes comentarios o sugerencias sobre este tema que quieras hacernos saber?

Los estudiantes se organizan en dos círculos uno interno y otro externo y mirándose unos a otros se les pide que con la pareja que tengan enfrente comiencen a dialogar sobre las situaciones que plantea el dinamizador. Una vez contestadas por ambos, el grupo externo rota un puesto y con el compañero que se tiene ahora delante, se contesta la 2ª pregunta. Así se procede sucesivamente hasta terminar de rotar y de contestar a todas las preguntas.

La puesta en común consiste en que algunos estudiantes expresan sus opiniones frente al tema central que es cómo influyen las redes sociales en nuestra estima

Lista de preguntas:

- A que redes sociales perteneces, cual es la que más te gusta, ¿por qué?
- Cuantos amigos virtuales y reales tienes, le das más importancia a tus amigos virtuales o reales.
- cuanto tiempo le dedicas a las redes sociales.
- Que tan importantes son los Like o me gusta en las redes sociales.
- Que tan importante es para ti tener seguidores o que otras personas contestan tus mensajes.
- Que tanto Te afecta las opiniones que los demás hacen de ti en redes sociales.
- ¿Quién es la persona que más ha influido en tu vida y por qué?
- Nombra una experiencia positiva que hayas vivido a través de las redes sociales
- Has tenido alguna experiencia negativa en las redes sociales
- Que es lo que te hace más feliz de estar en redes sociales
- Además de las redes sociales que otros hobbies tienes o prácticas.
- Di una cosa buena que te haya sucedido hace poco en redes sociales.
- ¿Qué te gustaría ser de mayor?
- Si pudieras cambiar algo del mundo, ¿qué cambiarías?
- Si te encontrarás un genio que te concediera 3 deseos, ¿qué le pedirías?

La inteligencia digital estaría compuesta por 8 habilidades fundamentales:

1. **Identidad digital:** La capacidad para crear y gestionar la propia identidad en línea y la reputación.
2. **Uso digital:** La capacidad de utilizar dispositivos y medios digitales.
3. **Conocimiento sobre seguridad digital (security):** La capacidad para gestionar los riesgos en línea y el contenido problemático para evitar y limitar estos riesgos.
4. **Seguridad en internet (safety):** La capacidad de detectar las amenazas informáticas para tener mejores prácticas y utilizar herramientas de seguridad adecuadas para la protección de datos.
5. **Inteligencia emocional digital:** La capacidad de ser empático y construir buenas relaciones con los demás en línea.
6. **Comunicación digital:** La capacidad de comunicarse y colaborar con otras personas que utilizan tecnologías y medios digitales.
7. **Alfabetización digital:** La capacidad de encontrar, evaluar, utilizar, compartir y crear contenido, así como la competencia en el pensamiento computacional.
8. **Derechos digitales:** La capacidad de comprender y respetar los derechos personales y legales, incluidos los derechos a la privacidad, la propiedad intelectual, la libertad de expresión y la protección de las expresiones de odio.

Anexo D Dinámica de Reflexión de “La Balanza” (Para estudiantes).

El docente traza una línea divisoria en el salón de tal manera que queda dividido en dos; En la parte derecha del salón coloca un anuncio que diga “estoy totalmente de acuerdo” y en la izquierda otro anuncio que diga “estoy totalmente en desacuerdo”. En esta dinámica se necesita que los estudiantes estén de pie y que se puedan mover por el aula. Luego el dinamizador hace una serie de afirmaciones correspondientes al uso que se hace de los dispositivos y redes sociales y los estudiantes deben elegir a qué lado de la balanza va de acuerdo a su forma de pensar y sus creencias. Después de que los estudiantes se ubiquen en un lado u otro el docente pide a uno o varios estudiantes de cada lado que de manera libre argumenten porque escogió esa opción; luego el docente realizara una explicación sobre el asunto planteado y si es necesario se aclararán conceptos. Para cada pregunta o afirmación se repite la misma estrategia.

Las situaciones para elegir a qué lado ir son:

- ¿Consideras que haces un uso exagerado del teléfono celular?
- Los video juegos no causan “adicción”
- Me gusta compartir más con mis amigos en redes sociales que encontrarme personalmente con ellos.
- Me considero una persona estable y ejerzo control sobre mis decisiones y mi vida.
- Los retos virales son un juego divertido.
- Mis padres exageran cuando afirman que paso mucho tiempo en el celular.
- Me siento mal si no tengo muchos “like” o “me gusta” cuando publico algo que realmente me interesa.
- Me afecta mucho lo que digan de mí en las redes sociales

Al terminar el docente puede generar un debate entre los estudiantes de acuerdo a sus respuestas.

Anexo E Estudios de Caso

Caso 1: Adicción a las Redes Sociales.

Natalia era una muchacha bonita, extrovertida, amante de los deportes al aire libre, las fiestas, pasar tiempo con sus amigos, y por supuesto, las redes sociales.

Según sus padres, pasaba mucho tiempo frente al computador, sin embargo a ella le parecía apenas lo normal; Hacía las cosas que hacen habitualmente todos los de su generación. Recomendar videos de sus artistas favoritos, colgar fotos, y expresar públicamente su estado de ánimo, sus pensamientos, deseos y decisiones.

Natalia iba en grado 10 y acababa de cumplir los quince años, cuando comenzó a sumergirse en el oscuro agujero del que llegó a creer que solamente la muerte la iba a sacar.

Hacía poco había terminado una relación sentimental de dos años con Javier su amor del colegio, con quien alguna vez pensó que quería compartir el resto de su vida. A pesar del profundo amor que sentía el uno por el otro, el hecho de estudiar en el mismo colegio hacía que tuvieran muy poco tiempo para verse. Poco a poco, la relación se fue diluyendo en el tiempo y el olvido. Así, un día, en una discusión, ambos decidieron cerrar ese ciclo con mucho dolor.

Natalia no quería saber nada de ningún hombre; no se sentía capaz de enamorarse otra vez. Estuvo un par de meses muy triste, expresando estados de ánimo negativos en su muro de Facebook.

Un día se puso a hablar con Linda, una compañera de colegio con quien había tenido poca interacción hasta ese momento. Entre muchas cosas, hablaron de desamor y de hombres. Linda también estaba despechada y se sintieron identificadas. De alguna manera hablar con otra persona sobre su corazón roto le producía algo de alivio. Comenzaron a compartir más tiempo, pues milagrosamente dejaron de sentirse solas e incomprendidas.

A partir de ese momento empezó a aceptar todas las solicitudes de amistad que le hacían a través de las 3 redes sociales en las que participaba y se pasaba varias horas al día viendo y compartiendo fotos, música y largas charlas en las que se divertía y dejaba de pensar en Javier, en sus problemas de malas notas en el colegio que había tenido en el

último reporte y sobre todo evitaba los regaños de los padres con los que últimamente discutía y tenía confrontaciones fuertes.

Los padres de Natalia se inquietaron, pues de repente ella comenzó a pasar más tiempo encerrada en su habitación. Pensaron que era debido al desamor y decidieron no intervenir. Mientras tanto, Natalia seguía pasando horas y horas chateando, compartiendo su vida con los nuevos amigos virtuales, estaba llenando el vacío que antes llenaba con Javier y sus actividades cotidianas, incluso empezó a participar en varios grupos activamente.

Después de un par de meses, sus padres comenzaron a hacer comentarios sobre las conductas que habían observado en ella; sus encierros y la cantidad de tiempo que pasaba conectada en Internet. Natalia intuía en el fondo de su ser que esa conducta podía estar saliéndosele de las manos; había empezado a fallar con sus responsabilidades del colegio, no salía a compartir con sus amigos, dejó a un lado sus actividades deportivas. Las continuas recriminaciones de sus padres, lo único que lograban era que ella quisiera pasar menos tiempo con ellos, y más tiempo con sus amigas virtuales.

De repente, un día sucedió algo inesperado sus padres decidieron entrar en la habitación, le pidieron el celular y el computador personal para revisarlo a lo que Natalia se negó, entraron en una discusión con insultos, empujones y recriminaciones de ambas partes, finalmente sus Padres le quitaron el celular y el computador para revisar y saber que estaba pasando en la vida de Natalia, además le dijeron que en adelante solo podía ir del colegio a la casa y que cuando saliera era en compañía de alguno de los padres.

Natalia por su parte sintió morir, de repente verse sin su celular. Sin su computador, sintió que le habían quitado un pedazo de su vida. Entro en depresión, sentía mucha ansiedad y mucho odio por sus Padres...

Llegaron a su mente muchos pensamientos negativos, quería huir de su casa, abandonarlo todo, incluso llegó a pensar que lo mejor era desaparecer de este mundo y no causarle sufrimiento a nadie.

Natalia no podía dormir; no volvió a comer, no quería volver al colegio, Sus padres pensaron que lo mejor sería buscar ayuda.

¿Qué piensas que puede ocurrir en esta historia? ¿Qué final le darías?

Caso 2: Adicción a los Videojuegos

Pasaba tanto tiempo jugando que dejé de hacer lo que realmente importaba. Cuando tenía trece años, mi madre me obsequió un videojuego para mi cumpleaños. Los videojuegos eran relativamente nuevos para mí, y éste tenía gráficos muy buenos y era muy divertido. Había receso escolar, así que decidí que terminaría el juego lo antes posible para tener más tiempo de jugar al aire libre con mis amigos. Un jueves por la tarde empecé a jugar mi nuevo videojuego. Cuando quise acostarme, era ya después de la medianoche y no había hecho mis tareas y aun así, seguí jugando.

Las cosas empeoraron. Cuando me desperté al día siguiente, lo primero que hice fue encender el juego y empezar a jugar de nuevo. Apenas me detenía para comer o dormir, y lo único en lo que pensaba era en cómo iba a llegar al siguiente nivel del juego.

El sábado por la noche, mi madre me advirtió que si no iba a acostarme temprano, tendría dificultad para despertarme a la mañana siguiente e ir Al entrenamiento de futbol. Pero seguí jugando y no me dormí hasta las tres de la madrugada. Al llegar a la cancha, estaba tan cansado que me costaba correr y enfrentar a mis compañeros. No pude rendir mucho en el partido y regresé a casa a dormir, completamente exhausto.

Dormí todo el domingo y no me desperté hasta el lunes por la mañana, y lo hice únicamente para seguir jugando. Esa semana sabía que tenía que dormir bien y tratar de acostarme temprano, pero a pesar de eso, seguí desperdiciando mi tiempo con videojuegos. Empecé a pasar más tiempo jugando videojuegos que haciendo mis actividades normales. Ante los resultados en el colegio mi Mamá me prohibió jugar durante la semana, así que aprovechaba los fines de semana para jugar, incluso los domingos.

Siempre sacaba una disculpa para no ir a los entrenamientos de futbol, dejé de hacer las cosas que eran realmente importantes por algo tan trivial como un videojuego. No estaba siguiendo el consejo de mi abuelo, que en una ocasión dijo: “Nunca abandones las cosas que realmente importan por algo superficial”. Ese consejo siempre me quedó grabado.

Sin embargo, ese pensamiento no me duro mucho porque empecé a sentir ansiedad por jugar, así que me levantaba en las noches, ya cuando toda la familia estaba dormida y

pasaba varias horas jugando y me satisfacía el vencer a mis contrincantes o superar los desafíos que planteaba el juego y ganar puntos.

Lo que más me interesaba era seguir perteneciendo al grupo de amigos con los que compartíamos los juegos en red y siempre nos encontrábamos en las largas noches, para retornos y disputar a ver quién ganaba.

Mis Padres realmente no se daban cuenta de la situación ya que estaban bastante ocupados y cansados como para perder el tiempo estando pendiente de mí. Los veía poco y aunque lo tenía todo, sentía un vacío que solo llenaban mis amigos y los video juegos.

Todo cambio el día que mis padres fueron a la entrega de boletines al colegio, que sorpresa, de 15 materias había perdido 12, se enteraron que varias veces había faltado al colegio y que en esas horas me habían visto en el café internet muy cerca del colegio y que mi comportamiento había cambiado opinaban los docentes, de ser un joven dedicado y responsable en mis tareas, me había vuelto el estudiante más despreocupado del colegio, eso sí, lo único que me salvaba es que no era grosero.

“Póngase doble pantalón para lo que le espera en la casa” fue lo que atinaron a decir mis amigos, porque sabían que el castigo iba a ser severo.

¿Qué piensas que puede ocurrir en esta historia? ¿Qué final le darías?

Caso 3: Multitarea

Ana María es una joven de 14 años de noveno grado, bonita, inteligente, “pilosa dicen sus amigos”, es de las mejores estudiantes del salón; es muy activa y le gusta participar en todas las actividades.

Sus amigas la quieren y le dicen que la admiran porque es capaz de hacer muchas cosas a la vez. Ana María se jacta de que puede realizar sus tareas, contestar un e-mail y mandar un Whatsapp a un compañero que anda preguntando.

Sin embargo, en clase de sociales el profesor les ha dicho que no es bueno hacer tantas cosas a la vez, pues es difícil concentrarse y no vamos a hacer bien ni una, ni otra cosa. El profesor sostiene que, aunque somos capaces de hacer 2 o 3 actividades a la vez, esto puede afectar la concentración y el resultado no puede ser el mejor.

Ana María que es un poco inquieta le llamo la atención el tema y fue a consultar en google, mientras escuchaba música y hacia su tarea. Lo primero que encontró fue lo

siguiente: Hoy, la multitarea es masiva. Tenemos tal cantidad de opciones, tecnologías y hábitos que la favorecen que podemos encontrarnos con este fenómeno en casi cada esquina. Con la popularización de los smartphones, las tablets y los ordenadores personales, podemos estar tumbados en el sofá viendo una serie y, al mismo tiempo, comprando por internet, leyendo las noticias, charlando con amigos en redes sociales y hasta jugando a videojuegos. Todo queda a golpe de un clic gracias a la red y los nuevos dispositivos. También ocurre en nuestro trabajo, donde podemos estar escribiendo un texto al tiempo que consultamos el correo, gestionamos nuestra agenda y contactamos con posibles clientes o colaboradores.

Los más pesimistas opinan que la multitarea no nos deja concentrar en cada una de las actividades que llevamos a cabo. Por mucho que nos creamos que somos superhombres, la realidad es que nuestra estructura fisiológica no cambia a la velocidad que lo hacen nuestros hábitos, y la mente humana no está hecha para tratar varias cosas a la vez, al menos si lo que buscamos es conseguir la excelencia en dichas prácticas.

Además, encontré esta reflexión. “Creemos que nuestro cerebro es impresionante. Y lo es. Pero en ocasiones abusamos de su capacidad al creer que podemos ir conduciendo y al mismo tiempo contestar el celular o enviar un mensaje sin que esto acarree riesgos”.

Pero también encontré esta otra opinión que habla un poco mejor de la multitarea: La multitarea es un eco de la propia naturaleza humana, que tiende a actuar en varios frentes a la vez. Nos gusta tener muchas opciones, no perdernos nada y estar al corriente de todo. Es cierto que la revolución digital ha facilitado estos comportamientos hasta el punto de que se habla de “aumento mental”. De hecho, ya se dice que las generaciones nuevas, que han nacido bajo estas posibilidades tecnológicas y las tienen desde la cuna, están especialmente capacitadas para ejercer esta actividad múltiple.

Leyendo estas reflexiones Ana María se dice a si misma que quizá un error que ella comete a veces es dejar acumular trabajos o tareas y cuando se ve presionada por el tiempo quiere hacerlo todo a la vez, aunque logra hacerlo a veces se siente cansada y hasta le duele la cabeza...

¿Y tú qué opinas de la multitarea de acuerdo a tu experiencia... que le recomiendas a Ana María?

Caso 4: Imitación de Videos, Bromas o Retos Virales

Con frecuencia se conocen casos de niños y jóvenes que al intentar emular videos que ven en redes sociales no calculan sus acciones y sufren daños irreversibles.

A raíz de la exposición de información que tienen los jóvenes de hoy, nuevos problemas surgen. Entre estos está la imitación de actividades posiblemente peligrosas que ven en videos de YouTube sin medir las consecuencias que estas pueden tener en su bienestar e incluso en su vida.

Tal fue el caso esta semana de un niño en Estados Unidos, quien intentando imitar una broma en la que una persona hace parecer que se ha asfixiado con una cuerda, terminó muriendo estrangulado en una tétrica escena en la cual su madre lo descubrió luego de estarlo llamando para desayunar.

En el caso de adolescentes, la situación es un poco más compleja puesto que corren un mayor riesgo a las presiones del grupo. Aparecen los famosos retos, una suerte de 'a ver si eres capaz de hacer esto'.

Ya no son solo los superhéroes los que hacen cosas dignas de imitar, ahora están los influenciadores digitales, auténticos ídolos modernos

Hay que decir que algunos de ellos son poco riesgosos, como echarse una cubeta de agua fría encima para demostrar apoyo a una causa noble. Pero la mayoría termina poniendo a los niños y jóvenes en situaciones potencialmente riesgosas.

El problema es cuando se vuelven virales, porque su alcance se multiplica exponencialmente, se vuelven incontrolables para las plataformas y, en ese proceso, los replicadores suelen volver el reto cada vez más extremo.

En efecto, hace unas semanas, las noticias reportaban varios accidentes de tránsito en el que estaban involucrados jóvenes que iban conduciendo con los ojos tapados. Según el reporte de las autoridades, los adolescentes estaban haciendo el llamado 'Bird Box challenge', que surgió luego del estreno de la película que tiene el mismo nombre y que protagoniza Sandra Bullock.

Ha sido tan viral este reto que en los últimos días se ha visto en redes sociales videos de niños intentando hacer cosas de su vida cotidiana con los ojos tapados, exponiéndose

a sufrir quemaduras mientras intentan prepararse algo en la cocina, o golpes y caídas de todo tipo. El tema parece –y se vende– como algo chistoso, divertido, pero no lo es en absoluto.

También se han presentado casos en que se muestra por las redes sociales personas rociándose un líquido inflamable en una parte del cuerpo y luego prenderse fuego para ver cuánto tiempo aguanta la persona lo que al parecer ha causado a algunos jóvenes graves quemaduras y en algunos otros los ha llevado a la muerte.

Otros dos ejemplos son el reto de la canela (meterse una cucharada a la boca) y el ‘condon challenge’ (llenar un condón con agua y dejarlo caer sobre la cabeza de alguien para que la cubra por completo). En ambos casos, la ‘gracia’ puede terminar en una asfixia.

Para los expertos, el auge de estos desafíos está claramente asociado a la búsqueda de aprobación social y/o popularidad. En este complejo contexto psicológico, los niños y jóvenes, e incluso algunos adultos, optan por grabarse haciendo estos retos con el fin de mostrarse como personas ‘valientes’ y ‘dignas de reconocimiento’ en su entorno.

¿Alguna vez has hecho un reto viral? Qué opinas al respecto.

Anexo F Formato Organización del Tiempo Diario.

HORA	ACTIVIDAD A REALIZAR
2:00 PM	

3:00 PM	
4:00 PM	
5:00 PM	
6:00 PM	
7:00 PM	
8:00 PM	
9:00 PM	
10:00 PM	
11:00 PM	

Anexo G Dinámica “Conociendo a mis Compañeros”.

A cada estudiante se le entrega una tarjeta con un número que lo identifica y que debe portar en lugar visible durante la actividad. A cada uno de los participantes se le entrega un cuestionario que contiene una serie de preguntas relacionadas con aspectos personales, el autocuidado y la ciberseguridad para que sean respondidas por sus

compañeros de acuerdo al número que se le ha sido asignado. Así que el participante debe buscar a cada uno de sus compañeros, hacerle la pregunta de acuerdo al número asignado y responder en su hoja de cuestionario hasta que todos los compañeros hayan respondido.

Hay que advertir a los participantes que no se trata de terminar primero sino de conocer lo que piensan sus compañeros. Al terminar esta dinámica se da la oportunidad de que los participantes opinen sobre su experiencia y sus puntos de vista.

El formato con las preguntas que se entrega a cada estudiante es el siguiente:

1. A que dedica su tiempo libre el N° 1:

2. Averigua que deporte practica el N° 2:

3. Tendría una cita con alguien que conoció en la red el N° 3:

4. Si alguien le ofende a través de una red social, Qué hacia el N° 4:

5. Averigua que música escucha el N° 5:

6. Averigua si se ha sentido presionado para hacer algo que no quiere y qué ha hecho al respecto el N°6:

7. Averigua cual es la comida favorita el No. 7:

8. Desconocidos le han hecho propuestas indecentes en la red al No. 8:

9. Averigua cual es el programa favorito del No. 9:

10. Pregunta un recuerdo que le impacto en la infancia el No. 10:

11. Averigua si cree que la adicción al internet es igual de peligrosa a la adicción a las drogas al No. 11:

12. Averigua 3 riesgos que se presentan al usar internet o redes sociales al No. 12:

13. Averigua si se preocupa por tener un buen antivirus en su dispositivo al No. 13:

14. Averigua como se siente en el colegio el No. 14:

15. Averigua que profesión quiere estudiar el No. 15:

16. Averigua que cosas hacen poner de mal genio al No. 16:

17. Averigua que hace cuando se siente mal o triste el No. 17:-

Anexo H Figuras de Rompecabezas.



Anexo I El Cyberbullying a Escena.

Situaciones que deben representar cada uno de los 4 grupos:

1. Mensajes crueles: A través de WhatsApp Carlos es víctima de mensajes crueles porque es el mejor de la clase, le dicen “sapo”, que se cree mejor que los demás. Se burlan de él y han enviado varios stickers y comentarios ridiculizándolo. Representar la historia donde se involucran los padres y un maestro que se entera del caso.
2. Karen y Estiven son novios hace tres meses, en medio de la relación en una ocasión se tomaron fotos un poco atrevidas donde Karen dejaba ver sus senos y parte de su cara. Las fotos fueron tomadas en el celular de Estiven. Un día tienen una discusión y Karen da por terminada la relación y le manifiesta que lo mejor es no verse y dejar de hablar. Después de varios intentos fallidos Estiven logra hablar con Karen y la amenaza diciéndole: “si me dejas, voy a publicar en Facebook las fotos que tú y yo sabemos”. No volvieron a hablar y de repente empiezan los comentarios y los rumores hasta que Karen descubre que su foto está circulando por Facebook y varios de sus compañeros la han compartido. Representar la historia donde se involucran además a compañeros que defienden a Karen y otros que saben del acoso, pero no dicen nada.
3. En una red anónima denominada “confiéstate”, allí muchos usuarios la utilizan para ‘meterse con un compañero del colegio’, es decir para hacer cyberbullying. Carolina es insultada llamándola “perra, zorra” y otros insultos. Además, publican sus datos personales como nombre, donde estudia y en que barrio vive. A este acoso se unen otras personas desconocidas que también empiezan a mandarle mensajes constantes a través de las redes sociales. El impacto emocional de

carolina es tan fuerte que cambia de comportamiento, no quiere salir, ni ir al colegio, se encierra en su habitación y está compartiendo mensajes con sus amigos donde les dice que la vida no vale nada y que pronto va a emprender un viaje y que va a dejar de molestar a todos los que la rodean.

Representar la historia y darle un desenlace donde varias amigas y/o amigos reaccionan a favor de Carolina y hacen caer en cuenta al resto del grupo como se siente el otro ante una situación de esas características, necesaria actitud de rechazo a este tipo de conductas en la relación entre adolescentes.

4. Sebastián es un estudiante alegre, “recochero”, divertido y le gusta burlarse de sus compañeros, les pone sobrenombres, se burla de lo que dicen, la toma del pelo y le saca chiste a todo a tal punto que muchos de sus compañeros ya no se tratan con él por qué los ridiculiza; otros jóvenes por el contrario son sus mejores amigos y le celebran riéndose de sus chistes y ocurrencias. Ahora a Sebastián le han regalado un Teléfono celular y lo que antes hacía presencialmente ahora lo hace a través de WhatsApp y otras redes sociales especialmente contra uno de sus compañeros que no se mete con nadie, este se siente cada día peor, baja su rendimiento académico y cada día se ve más aislado.

Representar la historia dando un desenlace donde dos compañeros de clase de los que no han intervenido en la humillación deciden hacer algo, se dan cuenta de que no pueden consentir más esta situación y se ponen al lado del alumno acosado, mostrándole su apoyo en privado y pidiendo ayuda a uno de sus profesores para que éste pueda ayudar a la víctima.

Poco a poco van consiguiendo que el acosador se quede sólo en sus acciones humillantes. Ahora es él, quien se siente desplazado por sus compañeros, y finaliza el acoso.

Anexo J Consejos para responder adecuadamente al Ciberbullying.

1. **Pensar antes de publicar:** Reflexionar sobre nuestra responsabilidad en lo que hacemos, decidimos y difundimos, siendo críticos antes de seguir el patrón de conducta de los demás, rechazando ‘seguir la corriente’ ante un caso de ciberacoso.
2. **No respondas:** Evita darle la satisfacción a un bully
3. **No tomes represalias:** en vez de combatirlo, decide ignorar o callar al bully, o simplemente sal chat.
4. **Guarda la evidencia:** los mensajes crueles se pueden guardar, y se los puedes enseñar a alguien que pueda ayudar.
5. **Bloquea el bully:** Si el acoso pasa en forma de mensajes instantáneos, textos, o comentarios a tú perfil, cambia las preferencias o ajusta la privacidad en tus configuraciones de computadora para obstruir a la persona.
6. **Busca ayuda:** Habla con un amigo o dirige la situación a una autoridad como el moderador del “chat,” administrador de web, o un adulto de confianza (Padres o docentes).
7. **Usa las herramientas de reportaje:** Reporta el contenido ofensivo para ayudar a quitarlo: Si el abusador te amenaza con daño físico, y piensas que sabe quién eres o donde vives, llama a la policía y presenta una queja.
8. **Se Educado:** Aunque estés muy enfadado, no bajas al nivel del cyberbullying.
9. **No seas un bully:** Considera tus palabras y controla tu agresión.
10. **Sé un defensor, no un agresor:** Defiende a otros de la comunidad en línea y hazlo en la manera más respetuosa posible.

Anexo K Dinámica Acertijos con Emoticones.

Esta dinámica tiene dos partes: Los estudiantes se organizan en 5 grupos, cada uno de los cuales debe resolver el mayor número de acertijos hechos con emoticones y referidos a refranes, los cuales se encuentran en una hoja que se le entrega al grupo (50 acertijos en total); para ello tienen 10 minutos.

Seguidamente se descubren y leen los acertijos que ha resuelto cada grupo y un integrante lo expone ante la plenaria y expresa como se relaciona ese dicho popular con las emociones que se generan en el uso de las redes sociales y en general en el internet.

En la segunda parte a cada grupo se le entrega una frase relativa al uso de nuevas tecnologías, la cual deben expresar a través de emoticones. Luego cada grupo hace la presentación del emoticón para que sea resuelto el acertijo por los integrantes de los otros grupos, analizando tanto la técnica de los emoticones para expresar emociones y analizando el mensaje de la frase.

Con esta dinámica se da la posibilidad a los estudiantes de usar los “emoticones” para expresar emociones y reconocer sus sentimientos; El dinamizador orienta la reflexión sobre el desafío de la empatía digital respecto a lo difícil que puede ser conocer o saber que sienten otros usuarios en línea y reconocer la percepción inadecuada del daño sufrido por la persona victimizada.

ACERTIJOS QUE LOS ESTUDIANTES DEBEN RESOLVER:



FRASES PARA QUE LOS ESTUDIANTES CONSTRUYAN ACERTIJOS CON EMOTICONES: Pueden usar una de estas frases o construir una nueva que consideren pertinente.

- Pensar antes de publicar
- Compórtate en internet, igual que lo haces en la vida real
- En internet no todo el mundo es quien dice ser
- Más vale estar solo que mal acompañado
- No todo lo que brilla es oro
- No hay que dar papaya
- Es mejor prevenir que curar

Anexo L Dinámica “La Balanza: ¿De qué lado estás? (Para realizar con padres y/o maestros).

El docente traza una línea divisoria en el salón de tal manera que queda dividido en dos; En la parte derecha del salón coloca un anuncio que diga “estoy totalmente de acuerdo” y en la izquierda otro anuncio que diga “estoy totalmente en desacuerdo”. En esta dinámica se necesita que los Padres y/o docentes estén de pie y que se puedan mover

por el aula. Luego el dinamizador hace una serie de afirmaciones correspondiente a situaciones o actuaciones respecto al uso que nuestros hijos o nosotros mismos hacemos de los dispositivos y redes sociales. Cada participante debe elegir a qué lado de la balanza va de acuerdo a su forma de pensar y sus creencias. Después de que los Padres y/o docentes se ubiquen en un lado u otro, el docente pide a uno o varios de ellos, que de manera libre argumenten porque escogió esa opción; luego el docente realizara una explicación sobre el asunto planteado y si es necesario se aclararán conceptos. Para cada pregunta o afirmación se repite la misma estrategia.

Las situaciones para elegir a qué lado ir son:

- El uso de dispositivos electrónicos, el internet y las redes sociales son muy perjudiciales para sus hijos.
- Considero que los niños y niñas menores de 12 años no deben acceder a celular.
- Existen en su hogar reglas muy claras frente al uso del celular y computadores
- Controla o revisa lo que sus hijos hacen en su dispositivo electrónico.
- Considera que tiene suficientes conocimientos sobre los riesgos de usar dispositivos electrónicos y acceder a internet.
- Sus hijos pasan demasiado tiempo usando dispositivos electrónicos.
- Cree que da un buen ejemplo a sus hijos respecto a cómo usted usa los dispositivos.
- Motiva a sus hijos a hacer otras actividades diferentes al uso de los dispositivos (salidas en familia, deporte, paseos, amigos)
- Usted da más credibilidad a lo que se dice en internet que lo que se dice en la vida presencial.

Al terminar el dinamizador puede generar un debate entre los Padres y/o docentes de acuerdo a sus respuestas.

A través de esta dinámica se reflexiona sobre la importancia de acompañar y orientar a los hijos (o estudiantes) respecto al buen uso de los dispositivos electrónicos y al uso del internet.

Anexo M “Dinámica Alcanzando una Estrella”

Esta dinámica se realiza en forma de concurso, con dos o tres equipos, que deben tener igual número de miembros.

Previamente el dinamizador ha elaborado una serie de estrellas de colores que llevan una pregunta en la parte posterior, las cuales se pegan en un tablero un poco alejado de los asientos.

Los miembros se numeran: 1, 2, 3, ... Y cuando sea el momento, quien dirige el juego indica: salgan los números tal. El primero que llegue, coge la estrella que desee, lee en voz alta la pregunta y da su respuesta. Si no lo sabe, o no responde bien, se da la oportunidad a otro de los participantes, pero de otro equipo. Se va anotando la puntuación, para saber al final cuál es el equipo ganador.

Preguntas que llevan las estrellas:

- ¿Qué son las tecnologías de la información y la comunicación?
- ¿Qué son las redes sociales y para qué sirven?
- ¿Porque a los adolescentes les llama tanto la atención los celulares y el internet?
- ¿Nombre tres señales de alarma para reconocer que puede haber un mal uso de las tecnologías por parte de sus hijos?
- ¿Cree usted que existe la adicción al internet o a las redes sociales? ¿En qué consiste?
- Dicen que mi hijo es un **nativo digital**. ¿Qué significa?
- ¿Cuáles son los dispositivos electrónicos más utilizados?
- ¿Cuáles son las **amenazas en Internet**?
- ¿Cuáles son las **medidas** principales para estar protegidos?
- En particular, para las redes sociales, ¿cuáles son los **consejos básicos de seguridad** que debería tener en cuenta?
- En general, ¿**qué hábitos son los recomendables en casa** para un buen uso del ordenador e Internet?
- ¿Qué es la identidad digital? ¿Cómo se gestiona?
- Que significa la frase: “No hagas en internet lo que no harías en tu vida personal”

	PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Página 1 de 2
		Código: GB-F04-F03
		Versión: 04
		Fecha Aprobación: 04/03/2019

Los autores:

Nombre Completo	Identificación N°
Angel Maria Montalegre Mahecha	93359287

Manifiesto (an) la voluntad de:

Autorizar

No Autorizar Motivo: _____

La consulta en físico y la virtualización de **mi OBRA**, con el fin de incluirlo en el repositorio institucional de la Universidad del Tolima. Esta autorización se hace sin ánimo de lucro, con fines académicos y no implica una cesión de derechos patrimoniales de autor.

Manifiestamos que se trata de una OBRA original y como de la autoría de LA OBRA y en relación a la misma, declara que la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA, se encuentra, en todo caso, libre de todo tipo de responsabilidad, sea civil, administrativa o penal (Incluido el reclamo por plagio).

Por su parte la UNIVERSIDAD DEL TOLIMA se compromete a imponer las medidas necesarias que garanticen la conservación y custodia de la obra tanto en espacios físico como virtual, ajustándose para dicho fin a las normas fijadas en el Reglamento de Propiedad Intelectual de la Universidad, en la Ley 23 de 1982 y demás normas concordantes.

La publicación de:

Trabajo de grado

Producto de la actividad académica/científica/cultural en la Universidad del Tolima, para que con fines académicos e investigativos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad del Tolima. Con todo, en mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada con arreglo al artículo 30 de la Ley 23 de 1982. En concordancia suscribo este documento en el momento mismo que hago entrega del trabajo final a la Biblioteca Rafael Barco Cortes de la Universidad del Tolima.

<http://repositorio.ut.edu.co/>

 Universidad del Tolima	PROCEDIMIENTO DE FORMACIÓN DE USUARIOS AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	Página 2 de 2
		Código: GB-F04-F03
		Versión: 04
		Fecha Aprobación: 09/03/2019

De conformidad con lo establecido en la Ley 23 de 1982 en los artículos 30 "...Derechos Morales. El autor tendrá sobre su obra un derecho perpetuo, inalienable e irrenunciable" y 37 "...Es licita la reproducción por cualquier medio, de una obra literaria o científica, ordenada u obtenida por el interesado en un solo ejemplar para su uso privado y sin fines de lucro". El artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1988, "los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores" y en su artículo 81 de la Constitución Política de Colombia.

• Identificación del documento:

Título completo:	INTELIGENCIA DIGITAL: PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA PREVENIR EL CIBERBULLYING EN E STUDIANTE S DE DECIMO GRADO DE LA IET SOLEDAD MEDINA DE CHAPARRAL
Trabajo de grado presentado para optar al título de:	Magister en Educación

Quien a continuación autentican con su firma la autorización para la digitalización e inclusión en el repositorio digital de la Universidad del Tolima, el día 11 del mes mayo del año 2020.

Nombre Completo	Firma	Identificación N°.
Angel Maria Montealegre Mahecha		93.359.287

El autor y/o autores certifican que conocen las derivadas jurídicas que se generan en aplicación de los principios del derecho de autor.

<http://repositorio.ut.edu.co/>