

Generaciones
FUTURAS



MARCO DE **INCLUSIÓN DIGITAL** INTERCULTURAL



ELABORADO POR

Wilfredo Jordán, Eloísa Larrea y Camilo Arratia

CONSEJO CONSULTIVO

Elías Ajata, Isapi Rúa, Esther Balboa, Erlan Vega,
Martha Lanza, Daniel Guzmán, Ida Peñaranda,
Cristina Loma y Guillermo Movía

REVISADO POR

Cristian León, Lissete Balbachan y Lu An Méndez

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Marcelo Lazarte

FUNDACIÓN INTERNETBOLIVIA.ORG
ASOCIACIÓN AGUAYO

Octubre de 2023

Este marco de inclusión digital intercultural fue
elaborado con apoyo del fondo frida de lacnic.

Generaciones
FUTURAS



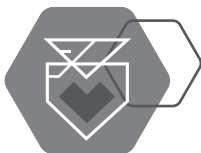
MARCO DE
INCLUSIÓN DIGITAL
INTERCULTURAL

Esta obra está disponible bajo licencia Creative
Commons Attribution 4.0 Internacional (CC BY 4.0):
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>



lacnic frida

ÍNDICE



1. MARCO DE INCLUSIÓN DIGITAL INTERCULTURAL	3
1. 1. Un tema de brechas	3
1. 1.1. Brecha de acceso a Internet	3
1. 1.2. Brecha de uso	3
1. 2. Cómo se elaboró	5
1. 3. Carácter de interculturalidad y de género del marco	6
1. 4. Justificación de los tres ejes	7
1. 5. Las orientaciones metodológicas del marco de inclusión	8
1. 6. Navegación y búsqueda de información	9
1. 7. Creación y gestión de contenido digital	15
1. 8. Bienestar digital	17
2. PLANES DE CAPACITACIÓN	21
2. 1. Planes de capacitación para navegación y búsqueda de información	24
2. 2. Planes de capacitación para creación y gestión de contenido	28
2. 3. Planes de capacitación para bienestar digital	32
3. DINÁMICAS SOBRE INTERNET	37
3. 1. Dinámica: Software Libre vs software privativo	37
3. 2. Dinámica del desenredo: fomentando la colaboración	38
3. 3. Dinámica: La huella de carbono	39
3. 4. Dinámica: Tecnología Decolonial	41
3. 5. Dinámica: La influencia en redes sociales	42
3. 6. Dinámica: Qué son los metadatos	44
3. 7. Dinámica: reconociendo datos personales y no personales	45
3. 8. Dinámica: Borrado Remoto y Seguridad de Dispositivos Android	46
4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47

1. MARCO DE INCLUSIÓN DIGITAL INTERCULTURAL



1.1. UN TEMA DE BRECHAS

La educación, considerada uno de los campos fundamentales para lograr el desarrollo y mejorar las condiciones de vida de la población, tiene asignaturas pendientes en Bolivia. Debido a los impactos de la Pandemia, el sistema educativo boliviano, a la vez que determinó la incorporación de modalidades virtuales de clases, sufrió las consecuencias de algunas brechas aún persistentes.

1.1.1. BRECHA DE ACCESO A INTERNET

De acuerdo con la Comisión Económica para América Latina (CEPAL), la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT) y otros organismos internacionales, Bolivia es uno de los países con mayor brecha digital de la región y uno de los menos preparados para la educación virtual con respecto a la cantidad de estudiantes en hogares con acceso a Internet, pues menos del 65% de la población utiliza Internet y esta cifra se reduce a menos del 35% en áreas rurales. Esto se evidenció cuando, en 2020 en el país, con datos de la encuesta de Datacción para UNICEF, el 52% de las escuelas públicas no pudieron continuar con las clases virtuales y paralizaron actividades, en tanto que el 47% continuó de manera irregular.

Esta brecha de acceso a Internet fue determinante para que escuelas públicas y estudiantes en zonas periféricas urbanas, rurales y con menores niveles socio-económicos se vieran impedidos de continuar con su educación durante la Pandemia.

1.1.2. BRECHA DE USO

Pese a los avances en conexiones fijas y móviles en el territorio boliviano, los niveles de desigualdad de uso y aprovechamiento de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se mantienen (Ortuño, 2022), de modo que las poblaciones de los segmentos socioeconómicos vulnerables tienen un menor uso de las tecnologías para fines educativos, de acceso a la información, operaciones bancarias y negocios con respecto a sectores ricos, esto evidencia que las familias en las áreas periurbanas y rurales hayan tenido, durante la implementación de clases virtuales, problemas para saber cómo navegar, adquirir paquetes de Internet y utilizar las plataformas de educación virtual, justificando la necesidad de introducir programas de alfabetización digital específicos.

Consciente de esta realidad, el Ministerio de Educación actualizó en 2022 el Currículo Base del Sistema Educativo Plurinacional, que enriquece e incorpora nuevos contenidos sobre el uso de Tecnologías de Información y Comunicación y que paulatinamente vienen siendo implementados por las maestras y maestros en las unidades educativas. Pero la educación formal no es el único camino para mitigar esta brecha, existen también esfuerzos de otras instituciones públicas y privadas, organizaciones sin fines de lucro, colectivos y diferentes iniciativas interesadas en contribuir a la generación de capacidades digitales.

En este contexto, el presente Marco de inclusión digital intercultural quiere constituirse en un instrumento de consulta que pueda contribuir a desarrollar las capacidades digitales mínimas necesarias de uso y aprovechamiento de Internet y plataformas digitales en adolescentes y jóvenes de 13 a 20 años de edad del territorio boliviano desde una perspectiva crítico reflexiva, intercultural y de género.

El mismo propone tres ejes desglosados en diez componentes que se pueden abordar desde las cuatro dimensiones que propone el Sistema Educativo Plurinacional (saber, hacer, ser y decidir). Al respecto, el Currículo Base Boliviano propone un diálogo desde la revalorización de los saberes y conocimientos propios con los saberes del mundo, en este sentido, la misma Ley Avelino Siñani Elizardo Pérez busca “universalizar los saberes y conocimientos propios, para el desarrollo de una educación desde las identidades culturales” (2010). Éste también es el sentido de este marco, por lo que asume una estructuración que se puede desarrollar de manera holística.

TABLA 1: ESTRUCTURA DEL MARCO DE INCLUSIÓN DIGITAL INTERCULTURAL

EJE	COMPONENTE
NAVEGACIÓN Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN	Comprensión y configuración del hardware
	Identificación y uso de las formas de acceso a Internet
	Búsqueda y evaluación de contenido digital
	Uso de herramientas de ofimática y comunicación digital
CREACIÓN Y GESTIÓN DE CONTENIDO	Diseño, creación y publicación de contenidos digitales
	Gestión de contenidos en plataformas digitales
BIENESTAR DIGITAL	Prevención de violencias digitales y ciberdelitos
	Seguridad, identidad digital y privacidad
	Derechos sexuales y reproductivos en Internet
	Cuidado del medio ambiente

Fuente: Elaboración propia.

1.2. CÓMO SE ELABORÓ

Este marco fue construido a partir de la revisión de los documentos oficiales del Ministerio de Educación, como el Currículo Base del Sistema Educativo Plurinacional, los currículos regionalizados, así como sus planes, programas y guías, cuyas directrices y planteamientos son fundamentales para toda política de educación en el contexto boliviano.

Esta revisión fue contrastada con marcos de competencias digitales publicados por organismos internacionales y de países que ya cuentan con este tipo de documentos, entre ellos: *Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely!*, de la UNESCO; *Digcomp 2.2*, del Consejo Europeo; *Marco y malla curricular*, del proyecto *DigiMente: Educación mediática para América Latina*; y el *Conjunto de herramientas para las habilidades digitales*, de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). En lo posible, se buscó estandarizar el contenido de estos documentos a la realidad del país, de ahí que se termina incorporando tres áreas que responden a la realidad nacional.

Esta revisión permitió elaborar un borrador inicial que fue sometido a discusión y debate en un Consejo Consultivo conformado por especialistas en pedagogía, Tecnologías de Información y Comunicación, género e Interculturalidad, quienes a lo largo de cuatro sesiones y lecturas previas de la propuesta retroalimentaron y enriquecieron, desde sus especialidades, el contenido del marco.

De estas discusiones, se obtuvo una versión preliminar del marco de inclusión, que permitió desarrollar planes de capacitación y contenidos que fueron validados en talleres de capacitación con el público beneficiario (adolescentes y jóvenes de unidades educativas y organizaciones juveniles), estos talleres se realizaron en diez municipios: Aiquile (Cochabamba), El Sena (Pando), Oruro, La Paz, El Alto, Villamontes (Tarija), Concepción (Santa Cruz) y Coroico (La Paz) y Trinidad.

Los talleres permitieron aterrizar y adecuar la propuesta a la realidad del país, es decir tanto a contextos urbanos donde el acceso a Internet y dispositivos de conexión es habitual, como en rurales, donde puede ocurrir que las conexiones sean intermitentes, de baja calidad y con personas que utilizan dispositivos móviles de gama media y baja. Estos talleres permitieron ajustar el marco y desarrollar dinámicas que puedan funcionar sin acceso a Internet. De esta manera, se sistematizó una versión final apoyada en documentos oficiales del Sistema Educativo Plurinacional, marcos de competencias digitales de organismos internacionales y países, retroalimentación de un Consejo Consultivo y validación de adolescentes y jóvenes de unidades educativas y organizaciones en contextos rurales y urbanos.

Sin embargo, es importante aclarar el carácter no oficial de este documento, que más bien espera convertirse en un complemento a los planes y programas del área técnica tecnológica que viene implementando el Ministerio de Educación, pero también un instrumento para aquellas instituciones públicas o privadas, sin fines de lucro, colectivos, organizaciones o iniciativas que deseen implementar talleres de capacitación sobre TIC.

1.3. CARÁCTER DE INTERCULTURALIDAD Y DE GÉNERO DEL MARCO

Al ser Internet un espacio constituido por una red de redes a nivel global, es lógico pensar que en el ciberespacio se interrelacionan distintas culturas. Esta presencia puede ocasionar el predominio de una cultura sobre otra, tensiones o hasta situaciones de discriminación. No obstante, también se puede aprovechar este entorno para enriquecer la convivencia, el diálogo e igualdad de derechos de las diferentes culturas de la sociedad. Como explica el ***Currículo base del Sistema Educativo Plurinacional***: "La interculturalidad es una alternativa de convivencia armónica y de aprendizaje mutuo entre culturas distintas para generar una conciencia plurinacional" (2022: 83). De ahí que este trabajo toma la interculturalidad en la formulación de contenidos, también desde una mirada decolonial de Internet que busca preservar y promover los conocimientos, prácticas y usos y costumbres de los territorios.

En cuanto al género, se debe mencionar que en Bolivia persiste una brecha digital que afecta a las mujeres y sobre todo a aquellas del área rural, periurbana, indígenas y de sectores precarizados, quienes tienen aún más obstáculos para el aprovechamiento de las tecnologías, debido a factores socio-culturales, a que las mujeres y niñas asumen las tareas de cuidado y reproducción, a la violencia digital de género que aleja a esta población del ámbito tecnológico, las dificultades económicas, entre otras desigualdades estructurales.

Según datos de la encuesta de hogares del Instituto Nacional de Estadística a 2020, mientras que el 78% de los hombres en área urbana reportan usar Internet, solo 14% de las mujeres en área rural lo hacen (León, Machaca y Méndez: 2022). En este contexto, los contenidos de este documento tratan de impulsar el mayor involucramiento y apropiación de las mujeres y niñas en el uso de tecnologías.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LOS TRES EJES

Como primer eje, el marco de inclusión digital propone la “Navegación y búsqueda de información”, que abarca el primer acercamiento de las y los adolescentes y jóvenes al hardware y software de sus dispositivos de conexión hasta el uso de herramientas de ofimática avanzada con una perspectiva siempre crítica y reflexiva. Este componente es complementario al contenido de ofimática, Internet y entornos digitales que proponen los **Planes y programas: Educación secundaria comunitaria productiva 2023** del Ministerio de Educación y es ineludible porque continúa siendo una de las principales demandas de la sociedad, en parte como consecuencia de las distintas brechas persistentes en el país¹. Por otro lado, los avances de las Tecnologías de Información y Comunicación han abierto posibilidades inéditas para el desarrollo de los procesos educativos, por lo que su apropiación es necesaria más en esta fase inicial de uso.

El segundo eje está orientado a la “Creación y gestión de contenido digital”, éste pone acento en la educación para la producción que propone el **Currículo base del Sistema Educativo Plurinacional** y la ambiciosa meta final de “transformar la matriz productiva y con ello la sociedad” (2022). La brecha de acceso a Internet en parte condiciona a que Bolivia sea un país consumidor y no así productor de tecnología, por lo que este eje tiene un sentido transformador a través de la identificación de necesidades de información y producción de contenido.

El último eje, denominado “Bienestar digital”, es complementario a los contenidos de ciberseguridad, delitos cibernéticos y ciudadanía digital de los planes y programas del Ministerio de Educación, a los que añade el conocimiento y ejercicio de los Derechos Humanos en Internet, la prevención de violencias digitales y seguridad para que las y los adolescentes y jóvenes lleven una vida sana en este entorno. La actualidad nos muestra que, sin importar el lugar, los casos de violencias digitales de género y ciberdelincuencia son cada vez más frecuentes, por lo que es necesario abordar el uso de conocimientos, prácticas y reflexiones destinadas a prevenir estas situaciones.

1 Brechas de acceso a Internet, de uso, género, acceso a hardware, etc.

1.5. LAS ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DEL MARCO DE INCLUSIÓN

Para desglosar la estructura del marco (ejes y saberes digitales), se toma como referente a la concepción integral y holística del Estado Plurinacional, que engloba las cuatro dimensiones del ser humano: saber, hacer, ser y decidir. Como explica el documento de trabajo Metodología de la educación transformadora del Ministerio de Educación:

Esta relación de toda la realidad involucra también entender la metodología en un sentido unitario, asumiendo que dentro de la interacción de la práctica, teoría, valoración y producción se despliegan también de forma unitaria varios elementos específicos y propios de cada uno de los momentos. Así tenemos: el “sentir” y el “hacer” que son parte de la práctica; el “pensar” que es el énfasis central de la teoría o la teorización; el desarrollo del sentido “ético - reflexivo comunitario” dentro de la valoración; y, por último, la “creatividad y estética” dentro de la producción. (2014)

De este modo, cada componente se desglosa en cuatro niveles: teoría, práctica, valoración y producción de la siguiente manera:

- **Teoría:** Implica el conocimiento que tienen las personas, pero desde un sentido crítico en función al contenido desarrollado.
- **Práctica:** Consiste en la aplicación de conocimientos o aprendizajes desarrollados, ya sea, a partir de la experiencia, del contacto directo con la realidad o de la experimentación.
- **Valoración:** Expresa una postura ética, crítica y reflexiva y con sentido social y cultural para la vida comunitaria y personal.
- **Producción:** Es el momento de la elaboración de algo tangible o intangible a su pertinencia, innovación y transformación.

Asimismo, cada componente se divide en tres niveles: básico, medio y avanzado, para lo que cada contenido fue sometido a una escala de dificultad que permita acomodarse en uno de los tres niveles.

En este punto, el marco es bastante flexible, pues permite trabajar contenidos con una o varias dimensiones al mismo tiempo, dependerá de la persona responsable de la facilitación seleccionar aquellas que más se acomode a las necesidades de capacitación, por lo mismo y al ser un instrumento de apoyo, no contempla un perfil de salida.

A continuación, se presenta desglosados de los tres ejes del marco:

1.6. NAVEGACIÓN Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

EJE 1: NAVEGACIÓN Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN				
COMPONENTE 1: COMPRENSIÓN Y CONFIGURACIÓN DEL HARDWARE				
NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
BÁSICO	Identifica las principales partes físicas (hardware) de su ordenador, tableta, teléfono celular u otro dispositivo de conexión.	Aplica tareas básicas en su teléfono celular (encender, apagar el equipo, subir y bajar volumen, etc.). Utiliza las funciones básicas de su ordenador (encender y apagar el equipo, utilizar el teclado, el ratón, etc.).	Reflexiona sobre las desigualdades existentes relacionadas a la posesión de equipos tecnológicos, influenciados por el contexto, la pertenencia cultural y el género.	Ayuda a quienes necesiten en su comunidad a conocer y utilizar las funciones básicas de su ordenador, tableta, teléfono celular u otro dispositivo de conexión.
INTERMEDIO	Conoce la existencia de distintos dispositivos periféricos y tecnologías que funcionan con el ordenador, tableta o teléfonos celulares.	Utiliza y conecta los distintos dispositivos periféricos que funcionan en torno a los ordenadores, tabletas o teléfonos celulares.	Identifica las necesidades y/o los beneficios de su comunidad con respecto al uso de ordenadores, tabletas o teléfonos celulares.	Enseña a su entorno a entender las funciones de los distintos dispositivos periféricos y a cómo utilizarlos.

EJE 1: NAVEGACIÓN Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN
 COMPONENTE 2: IDENTIFICACIÓN Y USO DE LAS FORMAS DE ACCESO A INTERNET

NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
BÁSICO	<p>Describe qué es Internet, así como los aspectos básicos de su historia y los principales hitos en Bolivia.</p> <p>Conoce las formas alámbricas (con cable) e inalámbricas (sin cable) de acceso y conexión a Internet.</p>	<p>Puede investigar o elaborar resúmenes o matrices sobre los hitos de Internet a nivel mundial y en el contexto boliviano.</p> <p>Conecta ordenadores, tabletas o teléfonos celulares a Internet utilizando una red Wi-Fi pública o privada o por cable.</p> <p>Utiliza teléfonos celulares o tabletas para conectarse a Internet a través de datos móviles (compra de datos)</p> <p>Comparte datos desde su dispositivo móvil (teléfono celular o tableta) habilitando una red Wi-Fi.</p> <p>Soluciona problemas comunes de conexión a Internet por cable (configuración dinámica de IP, DNS, etc.) o inalámbrico (configuración de un router).</p>	<p>Reconoce que el acceso a Internet puede provocar un cambio que afecta a su entorno social y cultural.</p> <p>Reflexiona sobre la posición de los pueblos indígenas de preservar su identidad cultural y sus usos y costumbres en Internet.</p>	<p>Participa en charlas, talleres o presentaciones para compartir su conocimiento sobre los hitos de Internet a nivel mundial o en el contexto boliviano.</p> <p>Adapta su discurso según su interpretación y las características de las personas a quienes se dirige.</p>
INTERMEDIO	<p>Explica las diferentes brechas sobre el acceso a Internet relacionadas al contexto social, económico y cultural.</p>	<p>Puede investigar o elaborar resúmenes o matrices comparativas sobre las diferentes brechas de acceso a Internet relacionadas al contexto social, económico y cultural.</p>	<p>Adquiere una posición crítica con respecto a la existencia de brechas digitales de acceso a Internet en poblaciones en situación de vulnerabilidad.</p> <p>Reconoce que Internet es un espacio de exposición de diferentes culturas y valores diferentes al contexto boliviano.</p> <p>Asume y defiende una posición con respecto al acceso, uso cotidiano de Internet y su impacto social, considerando las características culturales de su comunidad y/o entorno social (Ej. Usos y costumbres).</p>	<p>Elabora propuestas que contribuyan a cerrar las brechas digitales desde una perspectiva inclusiva y de acuerdo a su contexto.</p>
AVANZADO	<p>Conoce los debates sobre neutralidad de la red y gobernanza de Internet.</p> <p>Sabe de la existencia, principios y características del software libre.</p> <p>Explica el concepto de tecnología desde una perspectiva decolonial.</p>	<p>Compara las distintas posiciones sobre neutralidad de la red y gobernanza de Internet.</p> <p>Utiliza herramientas y soluciones de software libre adecuadas para diferentes necesidades de acceso o uso de Internet.</p>	<p>Cuestiona las posiciones sobre neutralidad de la red y gobernanza de internet que afectan a su entorno social y cultural.</p> <p>Se interesa por promover tecnologías de código y estándares abiertos</p>	<p>Elabora textos o materiales multimedia que promuevan visiones locales de gobernanza en Internet y su acceso abierto.</p>

EJE 1: NAVEGACIÓN Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN				
COMPONENTE 3: BÚSQUEDA, ACCESO Y EVALUACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL				
NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
BÁSICO	<p>Conoce la diferencia entre navegadores y motores de búsqueda.</p> <p>Sabe que los motores de búsqueda funcionan en base a algoritmos.</p> <p>Sabe de la existencia de publicidad en Internet, así como de contenidos de pago.</p> <p>Identifica y reconoce fuentes confiables en Internet (sitios web e instituciones de referencia, publicaciones y autores).</p>	<p>Elige y utiliza el motor de búsqueda que más se adecua a sus necesidades.</p> <p>Emplea en sus búsquedas métodos de filtro (palabras clave y signos).</p> <p>Identifica la publicidad y contenido pagado mientras navega en Internet.</p> <p>Aplica técnicas y herramientas para contrastar información y verificar la autoría y/o la credibilidad de la fuente.</p>	<p>Indaga por qué, durante su ejercicio de búsqueda, existe menos contenido de determinadas poblaciones y/o culturas.</p> <p>Explora contenidos de comunidades virtuales, así como de influencers rurales y urbanos del país que crean contenidos sobre su identidad cultural.</p> <p>Cuestiona y busca información adicional antes de aceptar un contenido como verdadero.</p>	<p>Comenta en su entorno la desigualdad de contenido que puede existir en Internet sobre determinadas poblaciones y/o culturas, así como la necesidad de crear esos contenidos.</p> <p>Enseña en su comunidad a reconocer fuentes confiables de Internet</p>
INTERMEDIO	<p>Sabe que existen plataformas donde se puede encontrar contenido especializado (académicos, finanzas, bases de datos, científicos, etc.)</p> <p>Conoce los tipos de licencia que existen en Internet y para qué se utilizan.</p> <p>Define el concepto de geolocalización, así como sus usos online y offline.</p> <p>Sabe de la existencia de la web profunda, sus características e implicaciones.</p>	<p>Navega en plataformas de contenido especializado y descarga información de acuerdo a sus necesidades.</p> <p>Identifica la licencia del contenido que está utilizando, así como sus condiciones de uso.</p> <p>Utiliza aplicaciones de geolocalización para el desempeño de sus actividades.</p>	<p>Evita contenido digital que promueva el racismo, discriminación y violencia por razones culturales y de género.</p> <p>Reconoce la importancia de aplicar licencias a contenidos para que puedan perdurar en el ciberespacio.</p> <p>Analiza las ventajas y desventajas del uso de la geolocalización y su aplicación en su entorno social.</p>	<p>Recopila plataformas de contenido especializado para su uso personal o compartirlo en su entorno.</p> <p>Ayuda en su comunidad a utilizar individual o colectivamente la geolocalización para un determinado fin.</p>

NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
AVANZADO	<p>Sabe que en Internet circula información falsa, así como contenidos con prejuicios políticos, comerciales o culturales.</p> <p>Conoce la existencia y funcionamiento de herramientas de verificación de información y contenido.</p> <p>Entiende la influencia que pueden tener los factores culturales, políticos o económicos en la circulación de información en Internet.</p>	<p>Compara fuentes buscando evidencias o referencias que respalden la información consultada.</p> <p>Elige y opera las herramientas adecuadas de verificación de información según el caso y formato de contenido.</p> <p>Identifica señales de parcialidad de la información en Internet (contenido tendencioso) y evalúa cómo ésta puede influir en la audiencia.</p>	<p>Es consciente de que no toda la información que existe en Internet es confiable u objetiva para su entorno.</p> <p>Mantiene una actitud vigilante y está alerta ante posibles contenidos falsos.</p> <p>Evalúa la solidez de los argumentos de la información en línea para identificar falacias lógicas o sesgos cognitivos que alimentan la desinformación.</p> <p>Reflexiona sobre el uso de la Inteligencia Artificial en el contexto social y cultural actual.</p>	<p>Se anima a dar talleres, capacitación o asistencia sobre verificación de información en Internet.</p>

EJE 1: NAVEGACIÓN Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN
 COMPONENTE 4: USO DE HERRAMIENTAS DE OFIMÁTICA Y COMUNICACIÓN DIGITAL

NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
BÁSICO	<p>Conoce los diferentes sistemas operativos disponibles que existen en los ordenadores, tabletas o teléfonos celulares, así como sus características y opciones de configuración. Diferencia la interfaz de usuario de los distintos sistemas operativos de teléfonos celulares y aplicaciones.</p> <p>Conoce aplicaciones de procesamiento básico de información (calculadoras, bloc notas, aplicaciones utilitarias, etc.).</p> <p>Describe el funcionamiento y utilidades de los calendarios digitales (móviles, web, integrados).</p> <p>Define qué es la mensajería instantánea y conoce las aplicaciones más comunes en su entorno.</p> <p>Describe la utilidad e importancia del correo electrónico, así como los proveedores más utilizados.</p> <p>Conoce las funciones básicas de los procesadores de texto, hojas de cálculo y herramientas de presentación tanto privativos como de código abierto.</p>	<p>Aplica las opciones de configuración y personalización del sistema operativo de su ordenador, tableta o su teléfono celular; instala y desinstala aplicaciones o programas y soluciona problemas comunes en la interfaz de usuario.</p> <p>Utiliza aplicaciones de procesamiento básico como calculadoras, bloc de notas y aplicaciones utilitarias.</p> <p>Gestiona su tiempo utilizando calendarios digitales.</p> <p>Envía y recibe mensajes desde aplicaciones de mensajería instantánea y comparte documentos, imágenes, videos, ubicación y demás funciones.</p> <p>Crea, configura, envía y recibe correos adjuntando archivos en el proveedor de correo electrónico que más se adecua a sus necesidades.</p> <p>Crea, guarda y edita documentos de texto, utilizando diferentes fuentes y tamaños en programas privativos o de código abierto.</p> <p>Crea hojas de cálculo, agregando datos y aplicando fórmulas simples en programas privativos o de código abierto.</p> <p>Crea y guarda presentaciones aplicando formatos básicos en programas privativos o de código abierto.</p>	<p>Critica la perspectiva hegemónica de algunos idiomas al momento de configurar y/o personalizar su ordenador, tableta o teléfono celular.</p> <p>Analiza los beneficios de usar software libre y/o privativo en su entorno y es consciente de la elección de uso que realiza.</p> <p>Evalúa el nivel de seguridad y privacidad de las aplicaciones de mensajería instantánea.</p> <p>Reflexiona sobre las implicancias de exponer datos personales y/o de comunidad en plataformas de comunicación digital como correo electrónico, mensajería instantánea, etc.</p> <p>Promueve la igualdad de género en el acceso a habilidades tecnológicas avanzadas, fomentando la capacitación y el empoderamiento digital de las mujeres para utilizar herramientas de procesamiento de texto, hojas de cálculo y presentaciones de manera efectiva.</p> <p>Valora la filosofía y carácter abierto de las herramientas de procesamiento de texto, hojas de cálculo y presentaciones.</p>	<p>Participa en iniciativas que permitan comparar los distintos sistemas operativos y entender, de forma reflexiva, las ventajas y desventajas de cada uno</p> <p>Produce material destinado al uso de aplicaciones de procesamiento básico.</p> <p>Dialoga en su entorno y comunidad sobre las ventajas y riesgos del uso de herramientas de comunicación digital como correo electrónico, mensajería instantánea, etc.</p> <p>Motiva a su entorno a generar espacios de alfabetización digital centrados en comprender y utilizar herramientas de procesamiento de texto, hojas de cálculo y presentaciones, así como las nuevas formas de comunicación en línea (correo electrónico, mensajería instantánea, etc.).</p>

NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
INTERMEDIO	<p>Define el concepto de “la nube” así como su modo de funcionamiento, sus alcances y limitaciones.</p> <p>Conoce las principales herramientas para el trabajo en línea (plataformas de video llamadas, documentos compartidos, etc.)</p> <p>Conoce las funciones básicas de los procesadores de texto, hojas de cálculo y herramientas de presentación en línea.</p>	<p>Elige proveedores de servicios en “la nube” de acuerdo a sus necesidades.</p> <p>Ingresas, personaliza y utiliza aplicaciones de videollamadas.</p> <p>Configura y comparte el acceso de documentos o archivos en línea.</p> <p>Ingresas, editas o descargas documentos compartidos en línea (procesadores de texto, hojas de cálculo, presentaciones, etc.).</p> <p>Usa estilos y formatos, diseño de página, creación de tablas y la inserción de imágenes y gráficos en los procesadores de texto en línea.</p> <p>Personaliza el formato, usa fórmulas complejas y crea gráficos básicos en las hojas de cálculo en línea.</p> <p>Agrega transiciones y animaciones a herramientas de diapositivas en línea.</p> <p>Elabora listas y envía correo electrónico masivo utilizando plantillas personalizadas.</p>	<p>Valora la accesibilidad de tecnologías y herramientas en “la nube” para superar barreras geográficas y promover la inclusión digital en comunidades diversas.</p>	<p>Promueve el uso de herramientas digitales y de ofimática en su entorno como una forma de colaboración e intercambio de perspectivas.</p>
AVANZADO	<p>Conoce las configuraciones avanzadas de las plataformas de videollamada y videoconferencia, así como los principales problemas que pueden llegar a tener.</p> <p>Conoce de forma avanzada las aplicaciones de ofimática en línea.</p> <p>Conoce las funciones avanzadas de los procesadores de texto, hojas de cálculo y herramientas de presentación.</p>	<p>Programa y agenda reuniones y videoconferencias y configura las opciones de sonido y video.</p> <p>Es capaz de solucionar los problemas técnicos durante una videoconferencia como (conexión de Internet, problemas en el audio y/o imagen, etc.)</p> <p>Opera un procesador de texto online para trabajo individual o colaborativo en tiempo real.</p> <p>Utiliza fórmulas, macros y scripts en una hoja de cálculo en línea.</p> <p>Personaliza plantillas prediseñadas de presentaciones en línea y agrega interactividad y elementos multimedia.</p> <p>Trabaja con campos y referencias cruzadas en procesadores de texto.</p> <p>Crea gráficos avanzados, analiza datos y usa macros para automatizar tareas en hojas de cálculo.</p>	<p>Analiza y evalúa los costos, formatos y riesgos de privacidad que existen para su entorno, el uso de las herramientas de ofimática en línea y plataformas de videollamadas o videoconferencia.</p> <p>Reconoce la importancia de garantizar un acceso equitativo y justo de estas herramientas a su entorno.</p> <p>Está abierto a escuchar las diferentes posiciones críticas que existen sobre el uso de las herramientas de ofimática en línea y plataformas de videollamadas o videoconferencias en comunidades indígenas.</p>	<p>Genera espacios virtuales o presenciales destinados a la reflexión o uso de herramientas de ofimática en línea o plataformas de videollamadas o videoconferencias con el fin de que puedan ser utilizadas en la cotidianidad y para el beneficio general.</p>

1.7. CREACIÓN Y GESTIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

EJE 2: CREACIÓN Y GESTIÓN DE CONTENIDO DIGITAL COMPONENTE 1: DISEÑO, CREACIÓN Y PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES				
NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
BÁSICO	<p>Define el concepto de contenido digital y sus características.</p> <p>Encuentra, en su contexto, necesidades (económicas, educativas, sociales, etc.) que pueden mitigarse con la creación de contenido, e identifica a su público destinatario.</p> <p>Diferencia los formatos y tipos de contenido utilizados en Internet (Ej. desde un GIF hasta una aplicación interactiva) y describe sus usos y características.</p> <p>Distingue y clasifica los programas de código abierto y privativo destinados a la creación de contenido multimedia (audio, texto, fotos videos, gif, etc.).</p> <p>Describe las características y fases para construir una historia en base al objetivo y público elegido.</p> <p>Desarrolla los criterios necesarios para la elección de herramientas o servicios digitales en local (en el dispositivo) o en "la nube" para producir contenido en uno o más formatos digitales.</p>	<p>Opera herramientas y/o programas, ya sea en local (en el dispositivo) o en "la nube", para producir de forma individual o colaborativa, contenido multimedia (texto, audio, imagen, video, etc.).</p> <p>Elige los formatos más adecuados de producción de contenido en función a lo que quiere crear y el público destinatario al que quiere llegar.</p> <p>Utiliza plataformas de publicación de contenido digital ya sea privativos, abiertos o alternativos en función al contenido elegido.</p> <p>Aplica técnicas de redacción en Internet en la elaboración de contenido.</p>	<p>Evalúa las plataformas de creación de contenido multimedia de código abierto y privativo para elegir las que se acomoden a sus principios, necesidades y contexto.</p> <p>Reflexiona sobre la necesidad de producir contenido digital que promueva la diversidad cultural (idioma, costumbres, territorio, etc.) y de género. Reflexiona sobre el impacto que puede generar la creación y difusión de contenido en terceros (amigos, familia, etc.)</p>	<p>Crear y actualiza un canal o espacio personal para publicar contenidos multimedia con visión intercultural y de género (lengua nativa, cosmovisión, organización territorial, espiritualidad, etc.).</p> <p>Comparte reflexiones en su entorno acerca de la necesidad de crear contenidos que promuevan saberes y cosmovisiones de las distintas culturas.</p>
INTERMEDIO	<p>Describe la forma en que operan los algoritmos de Internet para segmentar audiencias, posicionar y mostrar contenido (Ej. Que los resultados de búsqueda no son los mismos para todas las personas).</p> <p>Describe qué es un estereotipo y cómo pueden presentarse en Internet.</p> <p>Identifica los estándares de publicación de contenido multimedia (etiquetado, técnicas de posicionamiento en motores de búsqueda, etc.).</p> <p>Describe el concepto, características e importancia de la accesibilidad web.</p>	<p>Aplica los estándares de publicación de contenido en Internet (etiquetado, SEO, etc.) en su proceso de elaboración y publicación de contenido.</p> <p>Identifica contenidos digitales con estereotipos de género o de otra índole (Ejemplo: anuncios publicitarios que utilizan imágenes y mensajes estereotipados de género para venta de productos).</p> <p>Asigna una licencia de publicación de contenido digital.</p> <p>Opera herramientas de elaboración de contenido multimedia (texto, audio, video, gif, subtítulos) destinada a personas con discapacidad.</p>	<p>Reflexiona sobre la importancia de los estándares de publicación para posicionar contenidos digitales que promuevan la diversidad cultural, de género y su cultura.</p> <p>Adquiere una posición crítica sobre la desigualdad de contenido en Internet y, según su posición, decide utilizar una licencia para publicar su contenido.</p> <p>Valora y promueve el uso de contenidos, herramientas y aplicaciones que incorporen la accesibilidad en Internet.</p>	<p>Participa, desde su conocimiento, en iniciativas de producción de contenido multimedia para fines de un colectivo (económico, cultural, educativo, político) que respete la diversidad cultural y de género.</p>
AVANZADO	<p>Describe y reconoce la "estructura técnica" de los contenidos digitales, es decir, cómo funciona lo técnico detrás de lo que vemos (head, body, etc.), y cita los principales lenguajes de programación.</p>	<p>Utiliza html básico para crear o modificar contenido digital.</p>	<p>Valora que poblaciones con dificultades de acceso a Internet puedan adquirir destrezas de programación básica.</p> <p>Encuentra similitudes entre un lenguaje de programación y los códigos que usan las diferentes culturas (Ej. los quipus, los trenzados, etc.)</p>	<p>Crear páginas web o aplicaciones sencillas con uso de un lenguaje de programación.</p>

EJE 2: CREACIÓN Y GESTIÓN DE CONTENIDO DIGITAL
 COMPONENTE 2: GESTIÓN DE CONTENIDOS EN PLATAFORMAS DIGITALES

NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
BÁSICO	<p>Conoce las principales normas de comportamiento en Internet y redes sociales, así como el significado de expresiones no verbales (emoticones, hashtag).</p> <p>Entiende que en Internet confluyen personas de diferentes culturas, géneros y edad y que la adaptación al comportamiento depende de la relación con estas personas.</p> <p>Conoce los mecanismos para denunciar o reportar contenidos digitales.</p> <p>Distingue las características, flujos y normas de comportamiento de las diferentes plataformas de redes sociales en función del público destinatario.</p>	<p>Difunde e interactúa con respeto en Internet y redes sociales, aplicando normas de comportamiento, así como el uso de expresiones no verbales (emoticones, hashtag, etc.) en diferentes contextos socioculturales.</p> <p>Utiliza las opciones de denuncia o reporte de contenidos cuando cree que es necesario.</p> <p>Maneja distintas herramientas y plataformas de redes sociales para compartir contenido en función al público destinatario.</p>	<p>Demuestra interés por las formas de moderación participativas y en comunidad destinadas a mantener comunidades "saludables" con respeto a la diversidad cultural y de género.</p> <p>Valora la difusión de contenidos que promuevan la participación, la diversidad cultural y la igualdad de género.</p> <p>Reflexiona sobre los riesgos de compartir noticias falsas en las comunidades digitales o su entorno.</p>	<p>Elabora manuales de conducta para interactuar en redes sociales, así como guías para responder y tratar con personas que vulneran las normas de comportamiento ("haters", "trolls", etc.).</p>
INTERMEDIO	<p>Identifica necesidades de información y/o contenido (económica, educativa, cultural, etc.) en públicos específicos, así como los canales o espacios digitales para llegar a ellos.</p> <p>Selecciona contenido de valor publicado en Internet para llegar a públicos con necesidades de información.</p> <p>Distingue entre plataformas y contenidos orgánicos (no pagados) y pagados, así como sus características, alcances y límites. (Ej; Quién paga más es favorecido con mayor difusión).</p> <p>Comprende que en los espacios digitales pueden ocurrir procesos participativos y de debate público.</p>	<p>Opera distintas herramientas, canales y servicios web o móvil para seleccionar contenido y los comparte a públicos con necesidades de información.</p> <p>Configura, segmenta y administra herramientas de contenido orgánico o pago en distintas plataformas digitales.</p> <p>Gestiona comunidades virtuales en distintas plataformas y espacios digitales.</p>	<p>Evalúa el interés y relevancia de un contenido digital antes de compartirlo.</p> <p>Reflexiona, crea y defiende una postura hacia los contenidos pagados y sus efectos en el ecosistema de Internet.</p> <p>Analiza la veracidad y valor de un contenido antes de compartirlo.</p> <p>Se interesa por conocer experiencias de creadores de contenidos o generadores de opinión (influencers) rurales y urbanos del país que promueven la igualdad e interculturalidad.</p> <p>Se interesa por formas "off line" para compartir e interactuar con contenido digital (Ej. memorias flash, DVD, etc.)</p>	<p>Diseña estrategias de difusión e interacción de contenido (Ej. campañas) en redes sociales y/o en Internet en función a necesidades de información, al público destinatario y al contexto.</p> <p>Creación de comunidades virtuales donde comparte contenido o su conocimiento para el beneficio de esa colectividad.</p>
AVANZADO	<p>Identifica y elige indicadores de rendimiento para evaluar el impacto de un contenido digital difundido.</p> <p>Conoce las estrategias de masificación para aumentar la visibilidad de un contenido creado</p>	<p>Opera herramientas de analítica web y móvil y extrae los indicadores de rendimiento para medir el impacto de un contenido digital difundido.</p> <p>Realiza acciones que comprometan y promuevan a grandes audiencias a consumir y compartir el contenido creado.</p>	<p>Interpreta y utiliza los indicadores de rendimiento para mejorar la estrategia de difusión de contenidos según el público y contexto.</p>	<p>Facilita en su comunidad talleres o espacios de capacitación destinados a la comprensión, uso de indicadores y mejora de la comunicación e impacto de contenidos de forma que beneficie al bien común.</p>

1.8. BIENESTAR DIGITAL

EJE 3: BIENESTAR DIGITAL COMPONENTE 1: PREVENCIÓN DE VIOLENCIAS DIGITALES Y CIBERDELITOS				
NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
BÁSICO	<p>Define qué son los Derechos Humanos en entornos digitales (derechos digitales) y cómo se los ejerce.</p> <p>Define qué es la violencia digital de género y los ciberdelitos y diferencia sus tipos (estafas, robo de cuentas, etc.).</p>	<p>Describe cuando un derecho en el entorno digital está siendo vulnerado.</p> <p>Identifica los mecanismos recurrentes de violencia digital de género o ciberdelitos en su entorno (mensajes con suplantación de identidad, sensación de urgencia o de recompensa para obtener información personal, etc.)</p> <p>Aplica mecanismos para enfrentar la violencia digital de género (Ej. Denunciar en las plataformas, recurrir a autoridades o adultos, proteger derechos, etc.).</p> <p>Diferencia un perfil falso de uno real.</p>	<p>Compara la normativa boliviana o internacional relacionada al ejercicio de los derechos digitales.</p> <p>Critica el impacto y la normalización de las violencias digitales de género en su entorno o comunidad y se interesa por generar mecanismos de prevención.</p>	<p>Implementa formas de cuidado digital en su entorno más cercano.</p> <p>Debate en torno a mitos de la sociedad sobre la violencia digital.</p>
INTERMEDIO	<p>Define el concepto de acoso sexual en línea por una persona adulta (grooming), acoso escolar en línea (cyberbullying) y otras formas de acoso.</p> <p>Explica qué es un discurso de odio y su relación con el racismo y otras formas de discriminación.</p>	<p>Aplica estrategias para hacer frente a las diferentes formas de acoso en línea.</p> <p>Identifica las formas de enfrentar un discurso de odio (Ej. Enfrentar al acosador, defender y acercarse a la persona acosada, contactar sobre la situación a un adulto de confianza, etc.)</p> <p>Clasifica las razones a favor y en contra de regular la incitación al odio en Internet.</p>	<p>Evita las situaciones de revictimización y entiende que el responsable es la persona agresora y no la víctima.</p> <p>Empatiza con quienes enfrentan las diferentes formas de acoso en línea y otros tipos de violencia digital de género y reconoce la importancia de acompañar, brindar apoyo y no juzgar a la persona en situación de violencia digital.</p> <p>Argumenta cómo las reacciones ante la incitación al odio en redes sociales pueden influir positivamente en la situación de las personas afectadas y de la comunidad en su conjunto.</p> <p>Cuestiona si la incitación al odio se considera libertad de expresión.</p>	<p>Apoya a las personas que enfrentan situaciones de violencias digitales o ciberdelitos.</p> <p>Contribuye a la concienciación general sobre el problema en su unidad educativa o su comunidad.</p>
AVANZANDO	<p>Identifica y describe la normativa nacional relacionada a la violencia digital de género y ciberdelitos.</p> <p>Identifica los factores que inciden en la difusión a la incitación al odio y las posturas extremistas en Internet.</p>	<p>Relaciona situaciones de violencia de género con rutas o formas de atención a las violencias.</p>	<p>Entiende que una persona puede decidir acudir a una instancia de denuncia o no.</p> <p>Construye una mirada crítica de la normativa boliviana existente y cómo ésta puede ser utilizada, así como los vacíos que tiene.</p> <p>Reflexiona sobre el poder que puede tener un discurso de odio o las posiciones extremistas en Internet.</p> <p>Evalúa si publicaciones en lenguas originarias o que describen usos y costumbres reciben más comentarios con discursos de odio o incitación a la violencia.</p>	<p>Acciona formas de respuesta a la violencia digital de género para acompañar a quienes la sufren, ya sea en su unidad educativa o su comunidad.</p>

DIMENSIÓN 3: BIENESTAR DIGITAL
COMPETENCIA 2: SEGURIDAD, IDENTIDAD DIGITAL Y PRIVACIDAD

NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
BÁSICO	Describe qué es un dato personal y diferencia entre datos personales, datos sensibles y biométricos. Sabe que la privacidad en Internet es un derecho. Conoce los riesgos de compartir en línea datos personales de terceros (amigos, familia, etc.)	Busca información de su persona en Internet (egosurfing) y evalúa si tenía conocimiento de que la información encontrada estaba en línea. Crea y aplica contraseñas seguras y activa otro medio de autenticación (doble autenticación). Interactúa (chatear, videollamadas, etc.) de forma segura y gestionando riesgos.	Reflexiona sobre qué contenidos publicar o no en Internet y redes sociales. Reflexiona sobre el cuidado digital que deben tener las personas de su entorno. Entiende que mantener sus contraseñas como información privada es un derecho. Evalúa hasta qué punto conoce a las personas con las que interactúa en Internet. Comprende que es difícil predecir lo que alguien podría hacer con la información que comparte y que podrían hacer algo perjudicial con ella. Evita compartir datos personales sin el permiso de un adulto de confianza.	Elabora guías básicas de seguridad digital y protección de datos personales.
INTERMEDIO	Explica qué es la huella digital o rastro digital. Define el concepto de reputación en línea y aprende a respetar la reputación de otros en línea. Explica la existencia de redes privadas virtuales para aumentar la seguridad y privacidad en línea (VPN). Explica cómo las redes sociales afectan a sus relaciones sociales. Conoce los diferentes tipos de cifrados	Utiliza técnicas para indagar su huella digital en cualquier momento. Configura y utiliza funciones de rastreo y borrado remoto de información en sus dispositivos. Configurar y utilizar redes privadas virtuales (VPN) para aumentar la seguridad y privacidad en línea. Diferencia entre un enlace https (seguro) y http (no seguro). Identifica un enlace malicioso. Clasifica los diferentes niveles de privacidad en línea (alto, medio, bajo) de acuerdo con la información que encuentra en Internet. Genera y se responde a sí mismo una lista de preguntas antes de publicar una imagen, video o información sobre otra persona. ² Identifica los aspectos ³ positivos y negativos de poder presentados de diferentes formas en línea (perfiles reales y perfiles con una identidad falsa o seudónimo) Puede identificar señales de alerta cuando usa redes sociales a partir de algunos sentimientos que le producen. Activa cifrados básicos en su dispositivo móvil u ordenador para proteger su privacidad.	Reflexiona cómo la huella digital puede afectar su privacidad. Construye una postura que le permita respetar a las personas en línea. Problematisa y se pregunta ¿Quién soy en línea? Es consciente de que la información que publica en internet es pública y que las herramientas de privacidad son importantes. Entiende que el anonimato en Internet puede tener aspectos positivos como negativos. Analiza ventajas y desventajas de su experiencia en las redes sociales ⁴ . Se pregunta si usar o no redes sociales y cuánto tiempo pasar en ellas. Comprende que compartir demasiado en redes sociales puede ser riesgoso.	Enseña a su comunidad a cuidar de mejor manera su información privada y a utilizar herramientas de privacidad.

- Lista de preguntas: ¿Qué publico y dónde lo publico? ¿Quién puede ver lo que publico? ¿Puede ser perjudicial, inofensivo o algo intermedio para esa persona? ¿He pedido permiso a esa persona para publicarlo? ¿He pedido permiso para etiquetar a otras personas? Aunque yo no pienso que algo es perjudicial, ¿es posible que mi amigo sí lo piense? ¿Conozco los sentimientos de mi amigo sobre lo que él (o ella) querría que se publicara? ¿Me sentiría cómodo si alguien publicara esto sobre mí? ¿Cuáles son las posibles consecuencias de compartir esta información sobre esa persona? ¿Cómo podría afectar la información a la reputación digital de esa persona? ¿Podría la información resultar ofensiva para algunos miembros de la comunidad en línea?
- Publicar sobre temas que sólo interesan a determinadas personas (por ejemplo, videojuegos. Para publicar mensajes e imágenes más informales o personales para amigos íntimos y familiares. Algunas personas prefieren mantener su cuenta principal más cuidadosamente seleccionada. Publicar mensajes o imágenes que se ocultan a determinadas personas (por ejemplo, padres, profesores, abuelos, etc.). Burlas, insultos o ciberacoso desde cuentas anónimas. Malas intenciones desde cuentas anónimas. Publicar cosas con las que no quieren que se les relacione en la vida real (pensamientos privados, bromas inapropiadas, comentarios malintencionados, etc.).
- Ventajas: Puedes conectar con amigos, compartir fotos de lo que estás haciendo o pensando, compartir cosas emocionantes que estás haciendo, estar al día de los últimos acontecimientos.
Desventajas: Te distrae, sientes que tienes que estar en ella, hay presión por ser perfecto, hay presión por aparentar que tu vida es genial, puede hacerte sentir triste o incluso deprimido. Utilizar mucho las redes sociales puede llevarte a compartir demasiado lo que haces y que te sientas incómodo o te arrepientas.

NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
AVANZADO	<p>Conoce la manera en que pasar tiempo en la pantalla puede afectar a su salud.</p> <p>Describe qué es el fenómeno FOMO (temor a perderse algo, por sus siglas en inglés Fear of Missing Out) y sus consecuencias.</p> <p>Conoce los estándares de cifrado avanzados y protocolos de seguridad de Internet.</p>	<p>Aplica la rutina del "chequeo de hábitos digitales" para crear un reto personal y cambiar su hábito.</p> <p>Lista las características que hacen a las redes sociales adictivas.</p> <p>Utiliza aplicaciones de bienestar de su dispositivo móvil (teléfono celular o tableta)</p> <p>Utiliza el cifrado de comunicación entre dos puntos en Internet a través de protocolos de seguridad SSL y TLS.</p>	<p>Reflexiona sobre el impacto del tiempo frente a la pantalla en la salud de las personas.</p> <p>Analiza cómo las plataformas de redes sociales están diseñadas para que estemos constantemente pendientes de ellas.</p>	<p>Desarrolla actividades que le permiten concienciar a su comunidad sobre el tiempo que pasan en sus dispositivos móviles (teléfono celular o tableta) y el uso de aplicaciones de bienestar.</p>

**EJE 3: BIENESTAR DIGITAL
COMPONENTE 3: DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS EN INTERNET**

NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
BÁSICO	<p>Conceptualiza qué es la violencia digital en las relaciones de noviazgo</p> <p>Define qué es la auto divulgación en Internet.</p>	<p>Identifica las formas de cómo esta violencia digital en el noviazgo puede expresarse (control mediante el uso de dispositivos, invasión de la privacidad vigilancia, etc.).</p> <p>Identifica publicaciones en Internet donde alguien practica autodivulgación.</p>	<p>Es consciente de que la violencia en el noviazgo también se puede expresar en el ámbito y efectos en el ejercicio de los derechos digitales.</p> <p>Comprende que la auto divulgación puede acercar a las personas, pero que también implica muchos riesgos.</p> <p>Piensa de forma crítica sobre la autodivulgación en las relaciones de pareja.</p>	<p>Colabora en su comunidad en actividades para prevenir la violencia digital en el noviazgo.</p>
INTERMEDIO	<p>Sabe que una de las formas más comunes de autodivulgación es el "sexting".</p>	<p>Identifica las características del consentimiento en el ejercicio de los derechos sexuales y reproductivos en el ámbito digital.</p>	<p>Entiende que es natural que las y los adolescentes exploren su sexualidad también en el ámbito digital y reconocen los riesgos de hacerlo y cómo protegerse de los mismos.</p> <p>Reconoce que el "sexting" es un ejercicio de los derechos sexuales en Internet que inicia con el consentimiento y que es una decisión personal hacerlo o no.</p> <p>Comprende que cuando se comparte contenido (fotos o videos) íntimo o sexual de una persona sin su consentimiento se trata de una violencia relacionada con el abuso sexual y puede ser un delito.</p> <p>Entiende que cuando se comparte contenido (fotos o videos) íntimo o sexual de una persona sin su consentimiento la culpa no es de la persona que practica el "sexting", sino de quien traicionó el consentimiento y publicó el contenido en Internet.</p> <p>Comprende cómo la Internet tiende a incentivar el consumo de contenido sexual que objetiviza y cosifica a las mujeres.</p>	<p>Comparte con su comunidad información sobre los derechos sexuales en línea.</p>

NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
AVANZADO	Describe cómo y por qué la difusión de imágenes sin consentimiento y la extorsión con publicar fotos o imágenes íntimas en Internet son las violencias digitales de género más reportadas.	Identifica las figuras legales y en plataformas digitales para denunciar este tipo de violencias	Entiende que las violencias digitales de género son parte de una violencia estructural. Se interesa por las figuras legales para denunciar la difusión de imágenes sin consentimiento y la extorsión en su comunidad.	Informa a su entorno sobre las figuras legales y los mecanismos de denuncia en plataformas para estos tipos de violencias digitales de género.
EJE 3: BIENESTAR DIGITAL COMPONENTE 4: CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE				
NIVEL	Teoría	Práctica	Valoración	Producción
BÁSICO	Explica que un medio ambiente saludable es un Derecho Humano y cómo el uso de Internet y dispositivos electrónicos lo afecta (huella de carbono, digital, obsolescencia programada, basura electrónica).	Utiliza las funciones que contribuyen a reducir el impacto ambiental (apagado de dispositivos, desconexión del Wi-fi, optimización de aplicaciones en segundo plano, etc.) Rastrea información en tiempo real sobre la huella de carbono digital.	Analiza la situación actual de los efectos de la tecnología en el medio ambiente en su comunidad y sus formas de prevención o soluciones.	Propone, en su comunidad, soluciones relacionadas al uso de Internet o dispositivos electrónicos, para contribuir a un medio ambiente saludable.
INTERMEDIO	Conoce las formas de reciclaje de dispositivos electrónicos y sus posibles usos. Define un concepto de tecnología decolonial que entiende el desarrollo tecnológico desde su propio contexto y no sólo desde los conocimientos que llegan del occidente.	Recicla y reutiliza la basura electrónica Ilustra o utiliza diferentes herramientas tecnológicas que no son occidentales y fueron o son usadas y/o inventadas en su comunidad, familia o entornos cercanos.	Evalúa la relación del uso de dispositivos electrónicos con el compromiso para el cuidado de la madre tierra. Analiza la relación de los valores de su comunidad con respecto al medio ambiente. Reflexiona de forma más profunda sobre las tecnologías más allá del paradigma occidental y comprende que se trata de un concepto más amplio.	Impulsa actividades colaborativas de reciclaje y reutilización de dispositivos electrónicos.

2. PLANES DE CAPACITACIÓN



Los contenidos presentados en el anterior capítulo tienen la finalidad de permitir diseñar currículos bastante flexibles, desde planes bastante cortos, como por ejemplo un taller, hasta más extensos, como un curso sobre TIC. En este segundo capítulo, nos enfocaremos en la creación de planes de capacitación utilizando el marco de inclusión.

Es sabido que el programa de capacitación o curso se desarrolla sobre la base de una necesidad, un vacío que se quiere cubrir (Ej: necesidad de promover el turismo en un municipio utilizando TIC), conocer esa necesidad es importante para el uso del marco, pues ésta ayudará a identificar primero el eje al que corresponde y luego el o los componentes y los niveles de dificultad que se ha de aplicar.

Sobre esta decisión y siempre en base a la necesidad de capacitación, el o la facilitadora puede seleccionar las teorías, prácticas, valoraciones y producciones que considere conveniente desarrollar, como se dijo antes, se trata de un marco flexible que permite trabajar contenidos con una o varias orientaciones metodológicas al mismo tiempo, por ejemplo, un solo plan en un determinado nivel puede incluir 1 teoría + 3 prácticas + 1 valoración + 1 producción o centrarse sólo en una teoría.

El siguiente formato ofrece los elementos que debería contemplar un plan de capacitación:

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: Se apunta la necesidad encontrada o requerimiento de un grupo, organización, etc.

EJE: Sobre la base de la necesidad encontrada, se selecciona y anota uno de los tres componentes del marco.

COMPONENTE: Tras la revisión del componente, se selecciona el contenido que más se relaciona con el tema a capacitar.

NIVEL: Se identifica el nivel de dificultad del taller en base.

FACILITADOR/A: Nombre del o la facilitadora.

DESTINATARIOS/AS: Público al que está dirigida la capacitación, este dato ayuda a focalizar mejor los contenidos.

DURACIÓN: Tiempo de duración de la capacitación.

FECHA: Fecha, mes y año de la capacitación.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Sobre la base de la competencia elegida y el tema, el o la facilitadora debe seleccionar las orientaciones metodológicas que crea pertinentes y mejor se acomodan a las necesidades de capacitación. Aquí prima mucho el criterio del o la facilitadora, pues puede elegir una o varias orientaciones metodológicas por columna.

Teoría

Se apunta la teoría o teorías a desarrollarse.

Práctica

Se apuntan la práctica o prácticas a desarrollarse.

Valoración

Se apuntan la o las valoraciones a desarrollarse.

Producción

Se apunta la o las producciones a desarrollarse.

El formato anterior permitirá desarrollar el plan de capacitación que se planificará en términos de tiempo, contenido, estrategia pedagógica y material. Sobre este punto, es necesario mencionar que no existe un estándar, pues cada persona organiza su plan omitiendo o añadiendo más campos o utilizando otros formatos, por lo que éste no debe tomarse como regla cerrada, sino como pauta:

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material

Evaluación: Actividades que se evaluarán durante el desarrollo del taller, uno o más criterios, dependiendo del o la facilitadora.

Bibliografía o recursos usados: Según criterios del o la facilitadora.

En el siguiente ejemplo podemos ver el formato de plan de capacitación aplicado a un taller, justamente tomando la necesidad de un municipio de promover el turismo, con el apoyo de jóvenes, a través de herramientas digitales:

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: Plataformas móviles para promover el turismo en Irupana
EJE: Creación y gestión de contenido
COMPONENTE: Diseño, creación y publicación de contenidos digitales
NIVEL: Básico
FACILITADOR/A:
DESTINATARIOS/AS: Jóvenes del municipio de Irupana
DURACIÓN: 2 horas
FECHA: 2/8/2023
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
Teoría - Encuentra, en su contexto, necesidades (económicas, educativas, sociales, etc.) que en parte pueden solucionarse a través de la creación de contenido, así como su público destinatario (Como competencia y desarrollar).
Práctica - Elige los formatos más adecuados de producción de contenido en función al contenido que quiere crear y el público destinatario al que quiere llegar.
Valoración - Valora y se inclina por producir contenido digital que promueva la diversidad cultural (idioma, costumbres, territorio, etc.), de género y su propia cultura.
Producción - Crea y actualiza un canal o espacio personal para publicar sus contenidos multimedia generados.

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material
20 MINUTOS	Necesidades de información de un turista	Charla participativa con las preguntas base: lugares donde visitar en el municipio, dónde alojarse, dónde comer. En pizarra o tabla electrónica se elabora, con participación de las y los asistentes una lista de estos lugares.	Pizarra o proyector.
30 MINUTOS	Contenidos y formatos para el turismo según el público destinatario:	Presentación sobre: a) Mapas digitales b) Redes sociales (Facebook, WhatsApp, Instagram, Tik Tok y Twitter); c) Sitios web, blogs, plataformas de reservas (Booking.com, Airbnb, Expedia y TripAdvisor) c) Influencers y vloggers de viajes. De acuerdo a los intereses de las y los asistentes, se construye una lista de contenido que funcionaría en el contexto del municipio.	Proyector
10 MINUTOS	Mapas digitales: Google maps vs OpenStreet maps	Introducción a los mapas digitales y reflexión sobre Google maps vs Open Street Maps y cómo, ambas plataformas, protegen los datos, filosofía de código abierto, así como su importancia colaborativa.	Proyector
50 MINUTOS	Taller de Organic Maps	Creación de una red wifi e instalación de Organic Maps utilizando teléfonos móviles para mapear colaborativamente los lugares que un turista pueda visitar, alojarse y comer en base a la lista construida en el inicio del taller.	Wifi generado desde celular Teléfonos celulares con conexión a Internet.
10 MINUTOS	Cierre	Se muestran los puntos generados en el mapa.	Proyector

Evaluación:

Cantidad de aplicaciones descargadas (práctica), reflexión sobre Google maps vs Organic Maps y cantidad de puntos agregados en Open Street Maps.

Bibliografía o recursos usados:

Castillo, Rocio; Mamani, Aleida (2016). Estrategia de promoción turística para el municipio de Urupana. La Paz: Umsa. Recuperado de: <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/11370>

Para apoyar esta tarea de planificación, presentamos a continuación algunos planes de capacitación desarrollados a partir de los tres ejes del marco:

2.1. PLANES DE CAPACITACIÓN PARA NAVEGACIÓN Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: Taller de alfabetización digital
EJE: Navegación y búsqueda de información
COMPONENTE: Uso de herramientas de comunicación digital y ofimática.
NIVEL: Básico
FACILITADOR/A:
DESTINATARIOS/AS: Mujeres promotoras del Beni
DURACIÓN: 2 horas
FECHA: 3/10/23
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
Teoría - Define qué es la mensajería instantánea y conoce las aplicaciones más comunes en su entorno.
Práctica - Envía y recibe mensajes desde aplicaciones de mensajería instantánea y comparte documentos, imágenes, videos, ubicación y demás funciones.
Valoración - Evalúa el nivel de seguridad y privacidad de las aplicaciones de mensajería instantánea
Producción - Dialoga en su entorno y comunidad sobre las ventajas y riesgos del uso de herramientas de comunicación digital como correo electrónico, mensajería instantánea, etc

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material
5 MIN	Bienvenida y establecimiento de acuerdos	Se realizará la bienvenida al taller, se presentará la forma de trabajo y los acuerdos a cumplirse durante las 4 sesiones.	Diapositivas
15 MIN	Dinámica de presentación y rompe hielo.	Se pedirá a las participantes que pasen el rollo de papel higiénico y saquen el pedazo que consideren necesario. Después, cada participante deberá compartir un aspecto de su vida por cada cuadradito de papel higiénico que haya tomado.	Papel higiénico
15 MIN	Ejercicio para explorar cómo es la experiencia en Internet de las participantes.	Se les pedirá a las participantes que respondan en una palabra o máximo dos, las siguientes preguntas: En Internet me siento... Lo que más me gusta de Internet es... Lo que menos me gusta en Internet es... Las participantes pagarán las tarjetas en un papelógrafo.	Tarjetas de colores Marcadores o bolígrafos 2 hojas de papelógrafos
30 MINUTOS	¿Cómo funciona Internet?	Se entregarán tarjetas impresas a las participantes que contienen distintos gráficos sobre cómo viaja la información en Internet. ⁵ Se pedirá a las participantes que ordenen las tarjetas por cómo creen que viaja la información. Después, con el apoyo de las diapositivas se explicará cómo viaja la información en Internet haciendo énfasis para explicar que es la nube.	Diapositivas, proyector, tarjetas impresas
25 MIN	Recarga de datos y uso de megas	Se explicará cómo funciona el Internet a través de datos móviles. Se hará un ejercicio práctico para la recarga de tarjetas de crédito y compra de megas. Se realizará una explicación de los distintos tipos de bolsas que existen y cómo pueden hacer un mejor uso de estas.	Tarjetas de llamadas, celulares de las participantes
15	Descanso		
45 MIN	Aplicaciones de mensajería (WhatsApp, Telegram, Signal)	Se recorren todas las opciones que tiene WhatsApp, desde el envío de mensajes, audios, videollamadas, envío de documentos, compartir ubicación, etc. El uso de grupos. También se explorarán opciones de privacidad y seguridad al usar esta aplicación.	Guía impresa sobre uso de WhatsApp, Telegram y Signal. Diapositivas y proyector. Celulares con batería y crédito.
50 MIN	Explorando las funciones de nuestro celular.	Se explorarán las opciones de: Tomar fotos y videos Encontrar documentos Cómo encontrar y crear nuevos contactos Opciones de sonido. Funciones de accesibilidad (agrandar las letras, controlar los colores) Limpieza de aplicaciones, documentos e imágenes para que puedan tener más espacio en sus celulares. Tomar capturas de pantalla.	Celulares con batería y crédito. Diapositivas y proyector.

Evaluación: Cantidad mensajes enviados

Bibliografía o recursos usados: Material de elaboración propia

5 Las tarjetas de cómo funciona Internet pertenecen a la Curricula formativa - Instituto de Género y Tecnología de Tactical Tech: Disponible en: <https://es.gendersec.train.tacticaltech.org/>

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: Uso de correo electrónico
EJE: Navegación y búsqueda de información
COMPONENTE: Uso de herramientas de comunicación digital y ofimática
NIVEL: Básico, Intermedio
FACILITADOR/A:
DESTINATARIOS/AS: Jóvenes del municipio de Coroico
DURACIÓN: 2 horas
FECHA: 2/8/2023
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
<p>Teoría</p> <ul style="list-style-type: none"> - Describe la utilidad e importancia del correo electrónico, así como los proveedores más utilizados y sus modelos de negocio - Conoce las principales herramientas para el trabajo en línea (plataformas de video llamadas, documentos compartidos, etc.)
<p>Práctica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea, configura, envía y recibe correos adjuntando archivos en el proveedor de correo electrónico que más se adecua a sus necesidades. Configura y comparte el acceso de documentos o archivos en línea.
<p>Valoración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexiona sobre las implicancias de exponer datos personales y/o de comunidad en plataformas de comunicación digital como correo electrónico, mensajería instantánea, etc. - Valora la accesibilidad de tecnologías y herramientas en "la nube" para superar barreras geográficas y promover la inclusión digital en comunidades diversas
<p>Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motiva a su entorno a generar espacios de alfabetización digital centrados en comprender y utilizar herramientas de procesamiento de texto, hojas de cálculo y presentaciones, así como las nuevas formas de comunicación en línea (correo electrónico, mensajería instantánea, etc.). - Promueve el uso de herramientas digitales y de ofimática en su entorno como una forma de colaboración e intercambio de perspectivas.

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material
10 MIN	Bienvenida	Presentación y bienvenida.	Micrófono
40 MIN	Navegación por Internet	Se explicará la diferencia entre un navegador, un buscador y una aplicación. Se realizarán ejercicios sobre cómo buscar información, se mencionará como funciona el historial de navegación, se explorará la opción de navegación incógnita para que puedan tener mayor privacidad cuando usan dispositivos que no son suyos. Se hará un ejercicio de búsqueda y de copiar y pegar un enlace en un navegador.	Diapositivas y proyector. Guía impresa sobre navegadores y su uso. Celulares con batería y conexión a Internet.
40 MIN	Uso de correo electrónico en Gmail.	Se explicará qué es un correo electrónico y se mostrarán los pasos para crear uno. Se mostrarán las distintas opciones de configuración	Diapositivas y proyector. Guía impresa sobre uso de Correo electrónico. Celulares con batería y conexión a Internet.
15 MINUTOS	Descanso		
30 MIN	Uso de correo electrónico en Gmail.	Se hará el ejercicio de crear un correo electrónico adjuntando documentos o imágenes.	Diapositivas y proyector. Guía impresa sobre uso de Correo electrónico. Celulares con batería y conexión a Internet.
45 MIN	Google Drive y archivos en la nube	Se explicará cómo se pueden crear documentos en la nube. Qué es Google Drive y los servicios que tiene. Se hará un ejercicio práctico de creación de un documento, de subir documentos y buscarlos.	Diapositivas y proyector. Guía impresa sobre uso de Correo electrónico. Celulares con batería y conexión a Internet

Evaluación: Se evalúa mediante observación cómo se navega por internet y cómo se aplican los comandos enseñados

Bibliografía o recursos usados: Elaboración propia

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: El celular como herramienta educativa y de investigación en la era digital
EJE: Navegación y búsqueda de información
COMPONENTE: Uso de herramientas de comunicación digital y ofimática
NIVEL: Intermedio, avanzado
FACILITADOR/A:
DESTINATARIOS/AS: Jóvenes de la organización Estrella del Sur de Oruro
DURACIÓN: 2 horas y 30 minutos
FECHA:
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
Teoría - Conoce de forma avanzada las aplicaciones de ofimática en línea. - Conocimiento de funciones avanzadas de los procesadores de texto, hojas de cálculo y herramientas de presentación.
Práctica - Opera un procesador de texto online para trabajo individual o colaborativo en tiempo real.
Valoración - Reconoce la importancia de garantizar un acceso equitativo y justo de estas herramientas a su entorno.
Producción - Genera espacios virtuales o presenciales destinados a la reflexión o uso de herramientas de ofimática en línea o plataformas de videollamadas o videoconferencias con el fin de que puedan ser utilizadas en la cotidianidad y para el beneficio general.

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material
10 MIN	Presentación de tema y facilitadores	Se realizará la bienvenida al taller, se presentará la forma de trabajo y los objetivos.	Diapositivas y proyector.
15 MIN	Dinámica sobre colaboración	Cada participante deberá presentarse y al finalizar dar la lana a otro haciendo una telaraña. Al terminar las presentaciones, deberán pasarse la lana y desenredarla perfectamente, demostrando colaboración entre todos.	Lanas
20 MIN	Herramientas de colaboración en línea en la nube.	Se explica qué es la nube y se explican las diferencias que existen en la red. También se explican las diferentes herramientas de colaboración en línea y algunas apps que existen y sus diferencias.	Diapositivas y proyector.
30 MIN	Procesadores de texto en línea (Gdocs), estilos y formatos	Se inicia la práctica de procesadores de texto en línea a través del uso de Gdocs y otras herramientas de software libre Se crea por grupos (previamente divididos) un documento colaborativo y todos deben hacer uso de él.	Diapositivas y proyector.
30 MINUTOS	Inteligencia Artificial: -Uso de la IA en el contexto social y cultural actual. - Uso de Chat GPT	Se explica primero que es la inteligencia artificial y los usos éticos en la educación. Se registran al chat gpt y también hacen práctica del recurso	Diapositivas y proyector.
30 MINUTOS	Chat gpt y trabajo colaborativo	Se hace práctica por grupos usando Chat GPT y Gdocs. La consigna es escribir un párrafo bajo la premisa de "¿Cuál es el beneficio de la IA en la educación?"	Diapositivas y proyector.

Evaluación: Se evalúa el proceso al instalar y usar Gdocs y Chat GPT (práctica); la reflexión al momento de hablar de la IA (valoración) y el párrafo realizado de manera grupal (producción).

Bibliografía o recursos usados: Material propio

2.2. PLANES DE CAPACITACIÓN PARA CREACIÓN Y GESTIÓN DE CONTENIDO

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: Cómo crear GIF para redes sociales y plataformas
EJE: Creación y gestión de contenido
COMPONENTE: Diseño, creación y publicación de contenidos digitales
NIVEL: Básico
FACILITADOR/A:
DESTINATARIOS/AS:
DURACIÓN: 2 horas y 30 minutos
FECHA: 1/07/2023
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
Teoría <ul style="list-style-type: none">- Diferencia los formatos y tipos de contenido utilizados en Internet (Ej. desde un GIF hasta una aplicación interactiva) y describe sus usos y características.- Distingue y clasifica los programas de código abierto y privativo destinados a la creación de contenido multimedia (audio, texto fotos videos, gif, etc.).- Describe las características y fases para construir una historia en base al objetivo y público elegido.- Encuentra, en su contexto, necesidades (económicas, educativas, sociales, etc.) que pueden mitigarse con la creación de contenido, e identifica a su público destinatario.
Práctica <ul style="list-style-type: none">- Opera herramientas y/o programas, ya sea en local (en el dispositivo) o en “la nube”, para producir, de forma individual o colaborativa, contenido multimedia (texto, audio, imagen, video, etc.).- Elige los formatos más adecuados de producción de contenido en función a lo que quiere crear y el público destinatario al que quiere llegar.- Utiliza plataformas de publicación de contenido digital ya sea privativos, abiertos o alternativos en función al contenido elegido.
Valoración <ul style="list-style-type: none">- Evalúa las plataformas de creación de contenido multimedia de código abierto y privativo para elegir las que se acomoden a sus principios, necesidades y contexto.- Reflexiona sobre la necesidad de producir contenido digital que promueva la diversidad cultural (idioma, costumbres, territorio, etc.) y de género.
Producción <ul style="list-style-type: none">- Crea y actualiza un canal o espacio personal para publicar contenidos multimedia con visión intercultural y de género (lengua nativa, cosmovisión, organización territorial, espiritualidad, etc.).

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material
10 MINUTOS	Presentación de tema y facilitadores	Se realizará la bienvenida al taller, se presentará la forma de trabajo y los objetivos.	Diapositivas y proyector.
15 MINUTOS	Dinámica sobre Software Libre y privativo	Se dividirá a los participantes en 5 grupos, cada grupo mandará un representante para que elijan una de las fichas. Entre las fichas hay algunas plastificadas que no pueden modificarse, y otras que sí pueden modificarse. En base a esta premisa se reflexiona sobre software libre y privativo.	Fichas de colores impresas
20 MINUTOS	Explicación sobre software libre y privativo	Se explica las diferencias entre software libre y privativo, se compararán las aplicaciones convencionales y se mostrarán las opciones alternativas de código abierto. Al final se presenta la app Canva y se explica que es privativo y que hay otras opciones (se justifica su uso hoy por la facilidad y popularidad más allá que sea privativo)	Diapositivas y proyector.
10 MINUTOS	Instalación de Canva	Se explica como instalar y se pide que instalen la aplicación	Celulares de cada participante, diapositivas y proyector.
40 MINUTOS	Taller práctico	Bajo la temática el "Internet para todxs" Se hace la práctica de la herramienta Canva con los participantes, con las dispositivos se hace la explicación paso a paso y también se les hace la orientación persona a persona	Celulares de cada participante, diapositivas y proyector.
15 MINUTOS	Descanso		
35 MINUTOS	Publicación de contenidos.	Importación del contenido en formato GIF y publicación en redes sociales	Celulares de cada participante, diapositivas

Evaluación: Se evalúa mediante la reflexión y opinión que surja sobre la dinámica y el desarrollo del tema de software libre y privativo. Se evalúa el proceso desde la instalación hasta su desempeño editando la plantilla en CANVA, así como la participación en la dinámica de software libre y privativo. Se evalúa cuando publique en sus redes sociales (si lo desean) o mediante enviar a whatsapp y compartir en pantalla.

Bibliografía o recursos usados: Diapositivas realizadas para este taller

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: Cómo crear una entrada de blog
EJE: Creación y gestión de contenido
COMPONENTE: Diseño, creación y publicación de contenidos digitales
NIVEL: Básico
FACILITADOR/A:
DESTINATARIOS/AS: Jóvenes universitarios de El Alto
DURACIÓN: 2 horas y 20 minutos
FECHA: 14/07/2023
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
<p>Teoría</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferencia los formatos y tipos de contenido utilizados en Internet (Ej. desde un GIF hasta una aplicación interactiva) y describe sus usos y características. - Describe las características y fases para construir una historia en base al objetivo y público elegido. - Encuentra, en su contexto, necesidades (económicas, educativas, sociales, etc.) que pueden mitigarse con la creación de contenido, e identifica a su público destinatario.
<p>Práctica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Opera herramientas y/o programas, ya sea en local (en el dispositivo) o en "la nube", para producir, de forma individual o colaborativa, contenido multimedia (texto, audio, imagen, video, etc.). - Elige los formatos más adecuados de producción de contenido en función al contenido que quiere crear y el público destinatario al que quiere llegar.
<p>Valoración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexiona sobre la necesidad de producir contenido digital que promueva la diversidad cultural (idioma, costumbres, territorio, etc.) y de género.
<p>Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea y actualiza un canal o espacio personal para publicar contenidos multimedia con visión intercultural y de género (lengua nativa, cosmovisión, organización territorial, espiritualidad, etc.).

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material
10 MINUTOS	Diapositivas	Se realiza la bienvenida al taller, se presenta la forma de trabajo y los objetivos.	Diapositivas y proyector.
30 MINUTOS	Por qué producir contenido	Se hace una lista participativa de contenidos no existentes en Internet vinculados al entorno de las y los participantes. Se reflexiona por qué es importante producir este contenido.	Diapositivas y proyector.
20 MINUTOS	Por qué y cómo producir contenido escrito en Internet	Se explica la importancia del contenido escrito en Internet y las plataformas más utilizadas.	Proyector y celular
50 MINUTOS	Cómo redactar para Internet	Se muestran las técnicas de redacción en Internet (lo más importante al principio, características del titular, normas de posicionamiento en motores de búsqueda) y se hace el ejercicio con lápiz y papel o celulares (solo textos de 3 párrafos)	Papel y lápiz o celulares.
30 MINUTOS	Taller de blogger	Con el celular se crean blogs en blogger y se publica el contenido generado	Proyector, diapositivas y celular

Evaluación: Cantidad de artículos y temas publicados en blogger.

Bibliografía o recursos usados: Diapositivas realizadas para este taller

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: Taller de gestión de comunidades virtuales para líderes jóvenes
EJE: Creación y gestión de contenido
COMPONENTE: Diseño, creación y publicación de contenidos digitales
NIVEL: Intermedio
FACILITADOR/A:
DESTINATARIOS/AS: Jóvenes del municipio de Concepción (Santa Cruz)
DURACIÓN: 1 hora y 30 minutos
FECHA: 14/07/2023
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
<p>Teoría</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teoría: Identifica necesidades de información y/o contenido (económica, educativa, cultural, etc.) en públicos específicos, así como los canales o espacios digitales para llegar a ellos.
<p>Práctica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Opera distintas herramientas, canales y servicios web o móvil para seleccionar contenido y los comparte a públicos con necesidades de información. - Configura, segmenta y administra herramientas de contenido orgánico o pagado en distintas plataformas digitales.
<p>Valoración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evalúa el interés y relevancia de un contenido digital antes de compartirlo. - Participa y aporta, desde su conocimiento, en iniciativas y proyectos que cubran necesidades de contenido que respete la diversidad cultural y de género.
<p>Producción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diseña estrategias de difusión e interacción de contenido (Ej. campañas) en redes sociales y/o en Internet en función a necesidades de información, al público destinatario y al contexto.

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material
10 MIN	Bienvenida	Se realiza la bienvenida al taller, se presenta la forma de trabajo y los objetivos.	Diapositivas
10 MIN	La interacción	Vídeo para mostrar cómo se interactúa en el mundo actual	Proyector
30 MINUTOS	Herramientas para generar contenidos	Se explican herramientas, canales y servicios web o móvil para seleccionar contenido	Proyector y celular
30 MINUTOS	Funciones de las herramientas	Se muestra cómo compartir mediante estas herramientas a públicos con necesidades de información.	Proyector y celular
30 MINUTOS	Elaboración de estrategia	Como parte de este proceso se pide que elaboren estrategia de comunicación que sirva para sus comunidades	Papelógrafo

Evaluación: Se evalúa la estrategia elaborada por parte de los participantes

Bibliografía o recursos usados: Diapositivas realizadas para este taller

2.3. PLANES DE CAPACITACIÓN PARA BIENESTAR DIGITAL

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: Derechos sexuales y reproductivos en Internet
EJE: Bienestar digital
COMPONENTE: Derechos sexuales y reproductivos en Internet
NIVEL: Básico, intermedio
FACILITADOR/A:
DESTINATARIOS/AS: Mujeres del municipio de Villamontes
DURACIÓN: 2 horas
FECHA: 2/8/2023
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
Teoría - Define qué es la violencia digital de género y los ciberdelitos y diferencia sus tipos (estafas, robo de cuentas, etc.).
Práctica - Identifica los mecanismos recurrentes de violencia digital o ciberdelitos en su entorno (mensajes con suplantación de identidad, sensación de urgencia o de recompensa para obtener información personal, etc.). - Diferencia un perfil falso de uno real.
Valoración - Critica el impacto y la normalización de las violencias digitales en su entorno o comunidad y se interesa por generar mecanismos de prevención.
Producción - Implementa formas de cuidado digital en su entorno más cercano.

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material
10 MINUTOS	Presentación de tema y facilitadores	Se realiza la bienvenida al taller, se presentará la forma de trabajo y los objetivos.	Diapositivas y proyector.
15 MIN	Mitos sobre la violencia digital	Se hace un ejercicio analizando los mitos respecto a la violencia digital.	Diapositivas y proyector.
30 MIN	Violencia digital y tipos de violencia digital (incluido violencia digital en el noviazgo).	Se explica el concepto de violencia digital,	Diapositivas y proyector.
20 MIN	Dinámica para ver cómo son las características de la violencia digital de género.	Los estudiantes agarran una lana que se arma como una red. Pondremos un rollo de papel que significaba el contenido que se comparte dentro de la lana. El juego consiste en que las personas que agarran la red no deben dejar que la persona que intenta agarrar lo alcance. Con esta dinámica explicaremos los efectos de la violencia y los tipos de violencia que existen.	Lana rollo de cartón del papel Higiénico
15 MINUTOS	Descanso		
20 MINUTOS	Análisis en grupos de que la violencia digital dentro del noviazgo tiene efectos reales en las personas	Se usa material de estudio de caso en grupos y después se responde el cuestionario en plenaria https://docs.google.com/document/d/1WjooXmOSzRm_HuKxNtzZPcl11wCqLOz-Qr-tehT-jhZ8/edit?usp=sharing https://docs.google.com/document/d/1fk2T1LleuzSH0sjo7B5aeJPqYB4PTEN4i-nrclx-65Bl/edit?usp=sharing	Estudio de caso Papelógrafos Marcadores
15 MINUTOS	Plenaria	Cada grupo presenta los resultados del análisis del estudio de caso. Y concluimos de forma conjunta las características principales.	Papelógrafos
10 MINUTOS	¿Existe la auto divulgación segura en internet ?	Se introduce, caracteriza y reflexiona sobre las formas de ejercer autodivulgación de manera segura.	Diapositivas y proyector.

Evaluación: Se evalúa la participación en la dinámica. También la participación en la plenaria y como realizaron el desenvolvimiento del estudio de caso

Bibliografía o recursos usados: Material propio

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: Taller de activismo ambiental y derechos digitales
EJE: Bienestar digital
COMPONENTE: Cuidado del medio ambiente
NIVEL: Básico, intermedio
FACILITADOR/A:
DESTINATARIOS/AS: Jóvenes chiquitanos del municipio de Concepción.
DURACIÓN: 2 horas
FECHA: 15/9/2023
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
Teoría <ul style="list-style-type: none">- Explica que un medio ambiente saludable es un derecho humano y cómo el uso de Internet y dispositivos electrónicos lo afecta (huella de carbono, digital, obsolescencia programada, basura electrónica).- Conoce las formas de reciclaje de dispositivos electrónicos y sus posibles usos.- Define un concepto de tecnología decolonial que entiende el desarrollo tecnológico desde su propio contexto y no solo desde los conocimientos que llegan del occidente.
Práctica <ul style="list-style-type: none">- Utiliza las funciones que contribuyen a reducir el impacto ambiental (apagado de dispositivos, desconexión del Wi-fi, optimización de aplicaciones en segundo plano, etc.)- Rastrea información en tiempo real sobre la huella de carbono y carbono digital.
Valoración <ul style="list-style-type: none">- Analiza la situación actual de los efectos de la tecnología en el medio ambiente en su comunidad y sus formas de prevención o soluciones. Evalúa la relación del uso de dispositivos electrónicos con el compromiso para el cuidado de la madre tierra. <ul style="list-style-type: none">- Analiza la relación de los valores de su comunidad con respecto al medio ambiente.- Reflexiona de forma más profunda sobre las tecnologías más allá del paradigma occidental y comprende que se trata de un concepto más amplio
Producción <ul style="list-style-type: none">- Impulsa actividades colaborativas de reciclaje y reutilización de dispositivos electrónicos.

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material
10 MIN	Presentación	Bienvenida y presentación de facilitadores y participantes.	Ninguno
20 MIN	Dinámica Huella de carbono	Se divide en 4 grupos (se asigna una región o característica a cada grupo) y cada grupo deberá llenar dependiendo el rango y color su uso de la tecnología, que se traduce en emisión de huella de carbono.	Globos Envases (tachos o cajas)
10 MIN	Reflexionamos sobre qué es la huella de carbono digital desde diferentes contextos..	Usamos la dinámica para explicar que es la huella de carbono digital y cómo se genera en diferentes países. Todo ello desde una perspectiva decolonial.	Diapositivas y proyector.
20 MIN	Basura electrónica	Veremos un video que introduce al tema y reflexionamos al respecto desde nuestro contexto. https://www.youtube.com/watch?v=SC_poBJPu_0 https://www.youtube.com/watch?v=wIxDH8ZsKHw	Vídeo y diapositivas
45 MIN	Dinámica Tecnología decolonial	Esta dinámica está destinada a reflexionar sobre la apropiación cultural y la importancia de promover una tecnología más inclusiva y diversa, reconociendo el conocimiento y las herramientas propias de cada cultura (Ver 2.4 Dinámica tecnología decolonial).	Papel periodico, cinta adhesiva
15 MIN	Explicación del concepto de tecnología decolonial.	Tras la explicación del concepto y sus características, se reflexiona conjuntamente sobre la tecnología más allá de los dispositivos tecnológicos de países	Diapositivas y proyector.

Evaluación: Se evalúa mediante el desenvolvimiento en la dinámica de tecnología decolonial y ver cómo se armó el debate en los grupos y como es presentado en plenaria

Bibliografía o recursos usados:

https://www.youtube.com/watch?v=SC_poBJPu_0

<https://www.youtube.com/watch?v=wIxDH8ZsKHw>

DATOS REFERENCIALES Y ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

TEMA: Taller de seguridad y protección de datos personales
EJE: Bienestar digital
COMPONENTE: Seguridad, identidad digital y privacidad
NIVEL: Básico
FACILITADOR/A:
DESTINATARIOS/AS: Jóvenes del municipio de Aiquile, Cochabamba.
DURACIÓN: 2 horas y media.
FECHA:
ORIENTACIONES METODOLÓGICAS
Teoría - Describe qué es un dato personal y diferencia entre datos personales, datos sensibles y biométricos. Reconoce que la privacidad en Internet es un derecho.
Práctica - Busca información de su persona en Internet (egosurfing) y evalúa si tiene conocimiento de que la información encontrada estaba en línea. - Crea y aplica contraseñas seguras y activa otro medio de autenticación (doble autenticación).
Valoración - Reflexiona sobre qué contenidos publicar o no en Internet y redes sociales. - Reflexiona sobre el cuidado digital que deben tener las personas de su entorno - Entiende que mantener sus contraseñas como información privada es un derecho.
Producción - Elabora guías básicas de seguridad digital y protección de datos personales.

PLAN DE CAPACITACIÓN

TIEMPO	Contenido	Estrategia pedagógica	Material
10 MIN	Presentación de tema y facilitadores	Se realizará la bienvenida al taller, se presentará la forma de trabajo y los objetivos.	Micrófono
10 MIN	Diferencia el concepto de datos personales, datos sensibles y biométricos	Se explica el concepto de datos personales y datos personales sensibles y biométricos.	Diapositivas y proyector.
5 MINUTOS	Cómo crear una contraseña segura.	Se explican las características de una contraseña segura.	Diapositivas y proyector.
10 MINUTOS	Dinámica sobre contraseña segura	Se separa a los participantes en grupos, el primero en hacer una contraseña segura gana. Se revisa en conjunto las características de la contraseña que propone el ganador y si no cumple con algún requisito para ser segura gana el otro equipo.	Papelógrafo y marcadores
20 MINUTOS	La privacidad es un derecho.	Hablamos de qué significa que la privacidad sea un derecho. Cada participante busca información de si mismo en internet utilizando un buscador. (Egosurfing). Y evalúa si tiene conocimiento de que la información que encuentra sobre él/ella/elle estaba en línea.	Celulares, internet
10 MINUTOS	Activando el Pin para bloqueo de nuestros celular.	Explicamos por qué es importante tener un contraseña que bloquee el celular y por qué el método más seguro es el pin.	Celulares de cada participante, diapositivas
20 MINUTOS	Doble verificación en whatsapp	Activamos la doble verificación en en whatsapp	Celulares de cada participante, diapositivas y proyector.
20 MINUTOS	Seguridad en los dispositivos móviles.	Revisaremos qué dispositivos tienen una sesión abierta de nuestro perfil de facebook. Para ello entramos a configuraciones y privacidad, configuraciones, tu actividad, registro de actividad, Acciones registradas y otras actividades, filtro, sesiones abiertas	Celulares de cada participante, Internet diapositivas y proyector.

Evaluación: Se evalúa mediante la reflexión y opinión que surja sobre la dinámica y el desarrollo del tema. Se evalúa el proceso desde la instalación hasta su desempeño realizando las configuraciones.

Bibliografía o recursos usados:

Diapositivas realizadas para este taller

3. DINÁMICAS SOBRE INTERNET



Uno de los recursos necesarios para apoyar el desarrollo de procesos formativos en Tecnologías de Información y Comunicación son las dinámicas que se pueden utilizar para explicar mejor un tema que a veces puede ser abstracto, enfatizar en un contenido específico o realizar talleres en contextos donde no exista acceso a Internet.

Con el propósito de facilitar estas tareas, a continuación, presentamos una serie de dinámicas que se pueden emplear para apoyar el marco y los planes de capacitación:

3.1. DINÁMICA: SOFTWARE LIBRE VS SOFTWARE PRIVATIVO

En esta dinámica se explican las diferencias entre el software libre y el software privativo a través de un juego interactivo. Las y los participantes utilizarán dos hojas, una forrada con cinta adhesiva y otra sin forrar, para comprender cómo el software libre permite la modificación y adaptación, mientras que el software privativo restringe estas posibilidades.



Materiales necesarios:

- Hojas en blanco (una forrada con cinta adhesiva y otra sin forrar) para cada participante.
- Bolígrafos o lápices.
- Rotuladores de colores (opcional).
- Un espacio amplio y adecuado para realizar el juego.

Instrucciones:

Presentación: Se introducen los conceptos y características del software libre y el software privativo, enfatizando brevemente en las diferencias conceptuales entre ambos (código fuente disponible vs código fuente no disponible; licencia de reutilización vs pago de licencia por uso, etc.). Asimismo, se destaca la importancia del software en nuestra vida cotidiana y cómo estas dos categorías pueden afectar nuestras experiencias y posibilidades de adaptación.

Distribución de materiales: Se entrega a cada participante una hoja forrada con cinta adhesiva y otra sin forrar, junto con un bolígrafo o lápiz. Posteriormente se pide a los participantes que escriban o dibujen algo en la hoja sin forrar, utilizando el bolígrafo o lápiz. A continuación, se pide a las y los participantes que intenten hacer modificaciones en la hoja forrada con cinta adhesiva. Les resultará difícil o imposible realizar cambios.

Finalmente, se anima a los participantes a reflexionar sobre las diferencias entre las dos hojas y cómo esto se relaciona con el software libre y el software privativo.

También se puede facilitar una discusión grupal para que las y los participantes compartan sus observaciones y conclusiones sobre las limitaciones del software privativo y la flexibilidad del software libre.

Preguntas de reflexión:

- ¿Qué limitaciones experimentaron al intentar modificar la hoja forrada?
- ¿Cómo se relacionan estas limitaciones con el software privativo?
- ¿Qué beneficios y posibilidades ofrece el software libre en comparación al software privativo?

3.2. DINÁMICA DEL DESENREDO: FOMENTANDO LA COLABORACIÓN



Esta dinámica es un juego de colaboración diseñado para promover el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de problemas. A través de esta actividad, las y los participantes experimentarán la importancia de la colaboración y cómo trabajar juntos puede llevar al éxito, algo que es habitual cuando se efectúan proyectos o actividades en Internet.

Instrucciones:

1. Formación de grupos:

- a. Se divide a las y los participantes en dos grupos de tamaño similar.
- b. Se pide a cada grupo que forme un círculo cerrado, colocando sus manos extendidas hacia el centro.

- c. Las y los participantes, manteniendo los ojos cerrados en todo momento, deben agarrar la mano de alguien que esté frente a ellos en el círculo.
- d. Debemos asegurarnos de que todas y todos tengan una mano agarrada y que el círculo esté entrelazado.
- e. Una vez que todas y todos tengan las manos agarradas y estén entrelazados en el círculo, se les explica que su objetivo es desenredarse sin soltarse de las manos.
- f. El ganador es el primer grupo que logre desenredarse completamente.

2. Reflexión y discusión

Al concluir se fomenta una discusión grupal sobre la experiencia vivida durante el juego:

- ¿Qué estrategias utilizaron para desenredarse?
- ¿Cómo fue la comunicación entre los miembros del grupo para conseguir desenredarse?
- ¿Qué obstáculos encontraron y cómo los superaron?
- ¿Qué aprendieron sobre la importancia de la colaboración y el trabajo en equipo?

3.3. DINÁMICA: LA HUELLA DE CARBONO



Esta dinámica se puede utilizar para concienciar a las y los participantes sobre la emisión de huella de carbono asociada al uso de la tecnología en diferentes regiones del mundo (dura aproximadamente 45 minutos).

Materiales:

- 4 yutes (uno por cada grupo)
- Globos de colores (verde, amarillo y rojo) y cinta adhesiva.
- Preguntas detonantes sobre la emisión de huella de carbono asociada al uso de la tecnología (3 o 4 preguntas por grupo).
- Marcadores o tarjetas para anotar los resultados.

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos)

El o la facilitadora explica brevemente qué es la huella de carbono y cómo se relaciona con el uso de la tecnología en diferentes regiones del mundo. Se asignan a los participantes en cuatro grupos y se les informa que representarán a una región específica: China, Estados Unidos, Alemania y Bolivia.

2. Preguntas detonantes (10 minutos)

Cada grupo recibirá un conjunto de preguntas detonantes relacionadas con la emisión de huella de carbono y el uso de la tecnología en la región que les corresponde. Las preguntas pueden ser sobre el consumo de energía, transporte, uso de redes sociales, entre otras. Los grupos tendrán unos minutos para investigar y discutir las respuestas.

Ejemplos de preguntas para cada grupo:

- Grupo China: ¿Cuál es la cantidad de energía utilizada por los centros de datos en China?
- Grupo Estados Unidos: ¿Qué porcentaje de su energía proviene de fuentes renovables?
- Grupo Alemania: ¿Cuál es la cantidad de emisiones de CO2 producidas por el transporte en Alemania?
- Grupo Bolivia: ¿Cómo ha sido la adopción de energías renovables en Bolivia en los últimos años?

3. Evaluación de la huella de carbono (15 minutos)

Cada grupo recibirá un yute y un conjunto de globos de diferentes colores. Los globos representan la huella de carbono de cada región y se asignan de acuerdo a un rango previamente establecido (0 a 5 globos). El color de los globos representa el nivel de emisiones de carbono, donde el verde representa la menor huella de carbono y el rojo la mayor.

4. Presentación de resultados y reflexión (15 minutos)

Cada grupo mostrará su yute con los globos y explicará los resultados obtenidos a partir de las preguntas detonantes. Se abrirá un espacio para que los demás grupos hagan preguntas y comentarios. Luego, se guiará una reflexión en grupo sobre la importancia de tomar conciencia de la huella de carbono y cómo podemos reducir nuestro impacto ambiental a través del uso responsable de la tecnología.

5. Conclusiones (5 minutos)

El o la facilitadora recapitulará los aprendizajes clave de la dinámica y enfatizará la importancia de tomar decisiones más sostenibles en el uso de la tecnología para reducir nuestra huella de carbono.

Nota: Se deben adaptar las preguntas y los datos sobre la huella de carbono según la información actualizada de cada región, ya que los datos pueden cambiar con el tiempo.

3.4. DINÁMICA: TECNOLOGÍA DECOLONIAL



Esta dinámica puede ser utilizada para reflexionar sobre la apropiación cultural y la importancia de promover una tecnología más inclusiva y diversa, reconociendo el conocimiento y las herramientas propias de cada cultura (dura aproximadamente 50 minutos).

Materiales:

- Papel periódico.
- Cinta adhesiva.

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos)

El o la facilitadora explicará el propósito de la dinámica y la importancia de abordar la tecnología desde una perspectiva decolonial, es decir que reconozca y valore el conocimiento y las herramientas propias de cada cultura. Se dividen a las y los participantes en cinco grupos y se les pide que reflexionen sobre herramientas o dispositivos tradicionales que se utilizan en su lugar de trabajo, comunicación u otras actividades.

2. Identificación de herramientas y dispositivos tradicionales (10 minutos)

Cada grupo deberá discutir y seleccionar al menos una herramienta o dispositivo tradicional que sea relevante para su cultura o región. Pueden ser herramientas de trabajo agrícola, artesanales, sistemas de comunicación o cualquier otra herramienta que consideren significativa.

3. Creación de representaciones (20 minutos)

Usando el papel periódico y la cinta adhesiva, cada grupo deberá crear una representación visual de la herramienta o dispositivo tradicional seleccionado. Pueden ser maquetas, esculturas o cualquier forma artística que permita mostrar la esencia de la herramienta.

4. Presentación y explicación (10 minutos)

Cada grupo presentará su representación al resto de los participantes. Explicarán la importancia cultural y funcional de la herramienta o dispositivo tradicional que han representado. Se abrirá un espacio para preguntas y comentarios de los demás grupos.



5. Reflexión y discusión (15 minutos)

Después de todas las presentaciones, se guiará una discusión en grupo sobre cómo la tecnología tradicional y el conocimiento local han sido históricamente marginados o subvalorados en comparación con las tecnologías modernas dominantes. Se hablará sobre la importancia de reconocer y respetar el valor de la diversidad cultural en el ámbito tecnológico.

6. Compromiso y conclusiones (5 minutos)

Se invitará a las y los participantes a reflexionar sobre cómo pueden aplicar estos aprendizajes en su vida diaria y en su relación con la tecnología. Cada persona hará un compromiso personal para promover la inclusión y la valoración de la tecnología decolonial en su entorno.

Nota: El o la facilitadora debe asegurarse de crear un ambiente respetuoso y seguro donde las y los participantes puedan compartir sus perspectivas y experiencias culturales sin temor a juicios o estereotipos.

3.5. DINÁMICA: LA INFLUENCIA EN REDES SOCIALES



Esta dinámica puede ser utilizada para experimentar y reflexionar sobre cómo la influencia y la presión social pueden afectar nuestras acciones en el entorno digital, especialmente en las redes sociales (dura aproximadamente 30 minutos).

Materiales:

- Vendajes para los ojos (3 o 4).
- Cartulinas con las siguientes instrucciones escritas: "Sigán las instrucciones", "Pararse", "Sentarse", "Cambiar asiento" y otras instrucciones simples.

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos)

El o la facilitador/a explica el propósito de la dinámica: comprender cómo la influencia y la presión social pueden afectar nuestras acciones en un contexto similar al de las redes sociales. Se formará un círculo con las y los participantes y se seleccionarán a 3 o 4 voluntarios para que sean vendados.

2. Instrucciones (10 minutos)

El o la facilitadora muestra las cartulinas con las instrucciones escritas a todas las y los participantes, excepto a los que están vendados. Quienes pueden ver, deben seguir las instrucciones sin hablar y sin hacer contacto visual con el resto.

Ejemplo de Instrucciones:

- "Sigán las instrucciones."
- "Pararse."
- "Sentarse."
- "Cambiar asiento."
- Otras instrucciones sencillas.

3. Observación y reflexión (15 minutos)

Todas las y los participantes observan cómo las o los voluntarios vendados reaccionan a las diferentes instrucciones y cómo quienes pueden ver siguen las indicaciones. Se abre un espacio para que los voluntarios vendados compartan sus experiencias y sentimientos durante la actividad. Luego, se guiará una reflexión en grupo sobre cómo esta dinámica se relaciona con el comportamiento en redes sociales y cómo la influencia y la presión social pueden afectar nuestras acciones en línea.

Preguntas de reflexión:

- Si eras una de las personas vendadas, ¿cómo te sentiste? ¿Sentiste presión para seguir las acciones de los demás?
- ¿Por qué crees que algunos voluntarios vendados imitaban a los demás mientras que otros no hacían nada?
- ¿En qué medida crees que la influencia y la presión social afectan nuestras acciones en las redes sociales?
- ¿Has experimentado situaciones en redes sociales donde te sentiste influenciado/a o presionado/a para seguir ciertos comportamientos?

4. Conclusión y aprendizajes (5 minutos)

El o la facilitadora concluye la dinámica resaltando los aprendizajes obtenidos y enfatizando la importancia de ser conscientes de cómo nos influyen las redes sociales. Se anima a las o los participantes a ser críticos y reflexivos sobre su comportamiento en línea y a tomar decisiones informadas y autónomas en el entorno digital.

Nota: Es importante que el o la facilitadora esté atenta al bienestar emocional de las o los voluntarios vendados y no vendados durante la dinámica. Si en algún momento alguien se siente incómodo o quiere abandonar la actividad, se debe respetar su decisión. La dinámica busca generar una reflexión sobre la influencia en redes sociales, pero siempre debe hacerse de manera respetuosa y cuidadosa con los participantes.

3.6. DINÁMICA: QUÉ SON LOS METADATOS

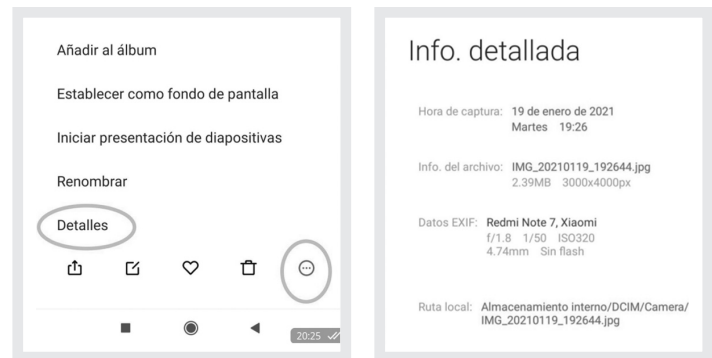
Esta dinámica se utiliza para mostrar que los datos siempre vienen acompañados de otros datos, por lo que es importante tomar conciencia de lo que vamos a compartir en Internet o redes sociales.

Materiales:

- Teléfono celular

Instrucciones:

1. Se invita a las personas a que tomen una foto con tus teléfonos celulares (el tema es libre)
2. Una vez que hayan tomado la foto se les pide que se dirijan a la opción "detalles" de la foto (esta opción puede variar según la marca y modelo del teléfono celular) y revisen una a una la información adicional (metadatos) que tiene esa foto, por ejemplo, fecha y hora de la foto, tamaño de foto, modelo de celular, etc.



3. Se aprovecha ese momento para explicar qué son los metadatos y cómo en Internet o redes sociales se recuperan también metadatos, pero en este caso personales (ubicación, preferencias, gustos, etc.) y se reflexiona por qué es importante tener cuidado con la información que proporcionamos.

3.7. DINÁMICA: RECONOCIENDO DATOS PERSONALES Y NO PERSONALES

Materiales:

- Marcadores
- Cinta masking
- 2 Papelógrafos
- Tarjetas o cartulina (uno por cada participante) con datos personales y no personales.

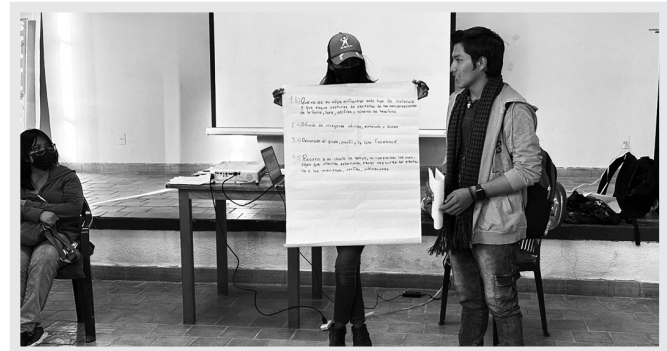
Nota: Cada hoja debe tener escritos datos personales y no personales antes de la dinámica, por lo que se sugiere utilizar la siguiente lista:

Datos personales

Nombres propios, apellidos, Nro. de carnet de identidad, fecha de nacimiento, dirección de correo electrónico, número de celular, número de matrícula universitaria, huella digital, una selfie, edad, tipo de sangre, creencia religiosa, afiliación política, origen étnico, firma.

Datos no personales

Foto de un paisaje, Nro. de delitos en el municipio, nombre de empresas, un documental, fecha de fundación de una zona, clima, censo de población, presupuesto municipal (POA), dirección de una escuela.



Instrucciones:

1. Se pegan los dos papelógrafos con los títulos: Datos personales y datos no personales
2. Se reparten las tarjetas al azar entre el público (una tarjeta por cada participante)
3. Una vez repartidas las tarjetas, se explica el concepto de dato personal y no personal y se da un ejemplo a todos, por ejemplo la huella dactilar o una mesa, etc.
4. Posteriormente se invita al público a identificar si su tarjeta tiene un dato personal o no y pegarlo en el papelógrafo correspondiente.

Para finalizar, se hace una revisión conjunta retroalimentando los tipos de datos presentados, su valor y sus cuidados.

3.8. DINÁMICA: BORRADO REMOTO Y SEGURIDAD DE DISPOSITIVOS ANDROID

Esta dinámica ayuda a familiarizarse con las funciones de seguridad de dispositivos Android, específicamente el "Borrado Remoto," y comprender la importancia de mantener la información de acceso segura (dura aproximadamente 20 minutos).

Materiales:

- Dispositivos Android con acceso a Internet.
- Conexión a Internet.
- Acceso a un navegador web.

Instrucciones:

1. Introducción (5 minutos):

Comienza la dinámica preguntando a los participantes cuántos de ellos tienen un dispositivo Android, ya que la mayoría suele tenerlo.

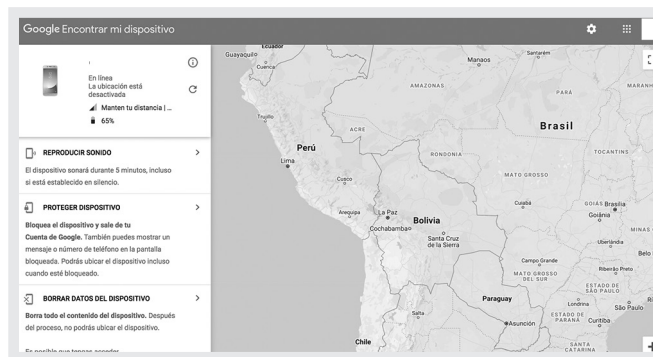
Destaca la importancia de mantener segura la información de acceso a sus dispositivos y por qué es fundamental conocer las funciones de seguridad.

2. Búsqueda del dispositivo (5 minutos):

Pide a todos los participantes que, estando conectados a Internet, abran su navegador y busquen "Buscar mi dispositivo Android" en su motor de búsqueda o ingresen directamente en este enlace.

Énfasis en la importancia del correo y contraseña (3 minutos):

Resalta la relevancia de conocer y mantener seguros los detalles de inicio de sesión asociados con su dispositivo Android, es decir, el correo electrónico y la contraseña.



3. Demostración de las herramientas (7 minutos):

En una pantalla compartida o proyector, muestra las diversas herramientas y opciones que ofrece la plataforma de "Buscar mi dispositivo Android." Esto puede incluir la ubicación actual del dispositivo, el bloqueo remoto y, especialmente, la función de "Borrado Remoto."

4. Discusión y Preguntas (5 minutos):

Anima a los participantes a hacer preguntas y discutir la importancia de estas herramientas de seguridad.

Aborda cualquier preocupación o duda que puedan tener sobre la seguridad de sus dispositivos.

5. Conclusión (2 minutos):

Concluye la dinámica recordando a los participantes la importancia de mantener segura la información de acceso a sus dispositivos y la utilidad de las herramientas de seguridad disponibles.

Anima a los participantes a explorar más sobre las opciones de seguridad en sus dispositivos Android.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Casillas, Miguel Ángel; Martinell, Alberto (2021) Saberes digitales en la educación: una investigación sobre el capital tecnológico incorporado de los agentes de la educación. Córdoba: Editorial Brujas.

Consejo Educativo Aymara CEA (2016) Currículo Regionalizado Aymara EIFC- La Paz, Bolivia.

DATACCIÓN SRL para UNICEF Bolivia. (26 de abril de 2021). Estado de situación de la educación de niñas, niños y adolescentes en Bolivia en tiempos de pandemia. [Informe final].

INTEF (2017). Marco Común de Competencia Digital Docente – Septiembre 2017.

Lara, F. (2022). Competencias digitales para el Sumak Kawsay: domesticación tecnológica desde una conciencia ecológica. Foro de Educación, 20(1), pp. 297-315. doi: <http://dx.doi.org/10.14516/fde.833>

León, Cristian; Machaca, Wilmer; Méndez, Lu An (2022) No hay señal para la educación. ¿Cómo las brechas digitales afectaron la continuidad educativa durante la pandemia? FES: La Paz.

Martínez-Bravo, M.C., Sádaba-Chalezquer, C. y Serrano-Puche, J. (2021). Meta-marco de la alfabetización digital: análisis comparado de marcos de competencias del siglo XXI. Revista Latina de Comunicación Social, 79, 76-110. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2021-1508>

Ministerio de Educación (2023) Planes y programas: Educación secundaria comunitaria productiva 2023. La Paz, Bolivia

Ministerio de Educación (2022) Currículo base del sistema educativo Plurinacional 2023. La Paz: Bolivia.

Ministerio de Educación (2014) Unidad de Formación No. 5. Metodología de la educación transformadora. La Paz, Bolivia.

Ministerio de Educación (2017) Currículo regionalizado de la nación yuracaré. La Paz, Bolivia.

Ministerio de Educación (2010) Ley N° 070. Ley de la Educación "Avelino Siñani - Elizardo Pérez Recuperado de: https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/siteal_accion_files/siteal_bolivia_0258.pdf

Ministerio de Educación (2017) Currículo Regionalizado del Pueblo Indígena Tacana. La Paz, Bolivia Recuperado de: <https://urrhh.minedu.gob.bo/biblio/book/59989>

Ortuño, A. (2016). El acceso y el uso de Internet en Bolivia: antiguas y nuevas desigualdades en Bolivia Digital - 15 miradas acerca de Internet y sociedad en Bolivia. Centro de Investigaciones Sociales. Vicepresidencia del Estado Plurinacional de Bolivia. La Paz, Bolivia.

Proyecto Digimente (2020) Marco y malla curricular. Recuperado de: <https://digimente.org/assets/images/web/marco-y-malla.pdf>

UNESCO (2021) Media and Information Literate Citizens: Think Critically, Click Wisely! Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377068>

Unión Internacional de Telecomunicaciones (2018) Conjunto de herramientas para las habilidades digitales. Recuperado de: https://www.itu.int/en/ITU-D/Digital-Inclusion/Documents/Digital-Skills-Toolkit_Spanish.pdf

Vuorikari, R., Kluzer, S. and Punie, Y. (2022) DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes. Publications Office of the European Union, Luxembourg.



lacnic frida