

1. Portada / Datos iniciales

Título de la experiencia: Exceso en redes y ciudadanía digital.

Eje temático: Cultura digital y educación.

Autores/as: Valenti Adriel, Duarte Axel, Fernandez Santiago, Santillan Felipe, Gayozo Rocio.

Ciudad/Distrito y Región Educativa: Pinamar- Region 18.

Correo de referencia: cnomi@abc.gob.ar

Institución educativa involucrada: Escuela de Educación Secundaria Técnica N°1 "Cruceiro General Belgrano".

Resumen: Esta experiencia se centra en la formación de estudiantes de nivel primario y secundario en torno a la ciudadanía digital, abordando los riesgos y desafíos asociados al uso cotidiano de internet y las redes sociales. A través de una propuesta interdisciplinaria se trabajaron conceptos clave como la huella digital, la protección de la identidad en línea, el manejo del tiempo frente a las pantallas y las consecuencias del uso problemático de las tecnologías, con especial énfasis en la ludopatía digital. La experiencia buscó no solo sensibilizar a los jóvenes sobre los peligros del entorno digital, sino también brindarles herramientas prácticas para un uso crítico, responsable y saludable de las tecnologías. Las actividades incluyeron talleres de reflexión, análisis de casos y debates guiados. Los resultados reflejan un mayor nivel de conciencia en los estudiantes sobre su rol como ciudadanos digitales, así como la necesidad de profundizar en estrategias pedagógicas que promuevan la autonomía, el autocuidado y la construcción de vínculos saludables en los entornos digitales.

Palabras clave:

Ciudadanía Digital; Grooming; Ludopatía; Huella Digital

2. Introducción

El presente documento describe la experiencia de nuestro equipo al desarrollar un taller sobre ciudadanía digital, huella digital, peligro y exceso en redes sociales y ludopatía digital, dirigido a estudiantes de nivel primario y secundario. La actividad se llevó a cabo en la Escuela Primaria N°5 , 5° y 6° grado , en la Escuela Primaria N°3 con alumnos de 5° y 6° y en la Escuela Secundaria N°5 con 1°, 2° y 3° año, motivada por la necesidad de concientizar a los alumnos sobre los riesgos asociados al uso de redes sociales y la falta de conocimiento para proteger su información y bienestar digital.

El taller se desarrolló bajo un enfoque de educación en ciudadanía digital y prevención de adicciones digitales, promoviendo la participación activa de los estudiantes, la reflexión sobre la huella digital y la identificación de riesgos en entornos virtuales. Se abordaron los ejes de ciudadanía digital, huella digital, peligros en redes, exceso de uso y ludopatía digital, adaptando las actividades según el nivel educativo: dinámicas visuales, ejemplos y preguntas sencillas para primaria y análisis de casos y debates para secundaria.

3. Descripción general de la experiencia

El taller se realizó en las aulas habituales de los alumnos, tanto en la Escuela Primaria como en la Escuela Secundaria. Los actores principales fueron los 56 integrantes del curso los cuales se dividieron en grupos de cinco integrantes, estudiantes de la escuela técnica quienes planificamos y llevamos adelante las actividades junto con los alumnos.

El objetivo principal del taller fue que los alumnos adquieran conocimiento sobre los riesgos del uso de redes sociales, desarrollen la capacidad de reflexionar sobre su conducta digital, aprendan a prevenir situaciones de peligro y se conviertan en usuarios más precavidos. Como meta se buscó que la mayoría de los alumnos participaran activamente durante las actividades, objetivo el cual se logró con éxito gracias a la dinámica planteada.

La organización del taller se realizó utilizando los recursos disponibles en cada aula, incluyendo computadora, proyector, juegos educativos y preguntas interactivas para promover la participación. La planificación y coordinación se realizó de manera interna por cada equipo, sin necesidad de permisos o autorizaciones especiales, adaptando la dinámica en el momento según las necesidades del grupo y el espacio disponible.

4. Desarrollo y análisis

El taller se planificó como parte de las prácticas profesionalizantes, con el objetivo de trabajar los temas de ciudadanía digital, huella digital, peligro y exceso en redes sociales y ludopatía digital. Nuestro equipo de cinco integrantes distribuyó las tareas y diseñó la presentación junto con un juego interactivo, buscando que la actividad fuese dinámica y activa para los estudiantes. La planificación priorizó la participación activa de

los alumnos y la comprensión de los riesgos digitales a través de experiencias prácticas y reflexivas.

El taller se desarrolló en tres etapas principales:

- Introducción: presentación de los temas y contextualización del taller.
- Desarrollo: exposición de los contenidos, con participación de los estudiantes mediante preguntas.
- Cierre: juego interactivo que permite reforzar los conceptos aprendidos y motivar la reflexión.

Los alumnos siguieron de manera adecuada las etapas de la presentación, participando activamente en cada fase y compartiendo sus ideas sin importar si eran correctas, fomentando un ambiente de confianza y aprendizaje.

Se utilizaron computadora y proyector, los recursos disponibles en las aulas, así como el juego interactivo diseñado por nuestro equipo. La elección de estos medios se basó en su disponibilidad en las escuelas y en su capacidad para mantener la atención de los estudiantes. El tiempo de preparación fue breve, pero permitió cumplir los objetivos del taller de manera efectiva.

No se realizaron cambios significativos respecto a la idea original del taller. La planificación inicial se ejecutó tal como se había planteado, logramos la participación y el dinamismo esperado.

Para el equipo docente: no tuvieron un rol activo en la exposición, más allá de acompañar y supervisar la actividad.

Para los estudiantes: no se requieren conocimientos previos. Se buscó que los alumnos pudieran explicarse libremente, reflexionar sobre los riesgos digitales y participar en las dinámicas y el juego, promoviendo así un aprendizaje significativo y colaborativo.

5. Reflexiones finales

Logros alcanzados: el taller logró cumplir con sus objetivos principales: los estudiantes adquirieron conocimiento sobre los riesgos del uso de redes sociales, la importancia de la huella digital y estrategias para prevenir adicciones digitales. Además, se consiguió que la mayoría de los alumnos participará activamente, expresando sus ideas y reflexionando sobre los contenidos sin temor a equivocarse.

Aprendizajes obtenidos: Para nuestro equipo, la experiencia permitió desarrollar habilidades de planificación, trabajo en equipo y comunicación efectiva, así como aprender a realizar actividades dinámicas y adaptarlas a distintos niveles educativos. Para los estudiantes, se fomenta la reflexión, la conciencia sobre sus hábitos digitales y la capacidad de identificar riesgos en el entorno virtual.

Desafíos enfrentados: Uno de los principales desafíos fue mantener la atención de los alumnos durante todo el taller y asegurarnos de que los conceptos se comprendieran sin conocimientos previos. La limitación de recursos y tiempo de preparación también representó un reto, que se superó mediante la organización del equipo y la creatividad en el diseño de las actividades.

Proyección futura de la experiencia: Esta práctica abre la posibilidad de realizar talleres similares en otras escuelas o con otros niveles educativos, incorporando más recursos interactivos y dinámicas que profundicen la reflexión sobre ciudadanía digital. Además, evidencia la importancia de seguir promoviendo la educación digital como herramienta preventiva, contribuyendo a que los alumnos desarrollen hábitos responsables y críticos frente a la tecnología.

6. Registro y materiales complementarios

https://drive.google.com/drive/folders/1l1kCthx1t54TGOVme20hUNG_YTac6bY?usp=s_haring

7. Bibliografía

Ministerio de Educación de la Nación. (2020). Ciudadanía digital y seguridad en línea. Guía para escuelas. Buenos Aires: Ministerio de Educación.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – UNESCO. (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC. París: UNESCO.

Organización Mundial de la Salud – OMS. (2018). Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11): Trastornos debidos a conductas adictivas con videojuegos. Ginebra: OMS.

Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Santillana.