



EL DÍA QUE ... **¡CASI!**

CIUDADANÍA DIGITAL

MISIÓN
02



Misiones Digitales
para docentes



¡Hola, Comunidad Digital!

Queridas maestras y maestros,

La Secretaría de Educación del Estado de Jalisco tiene el compromiso de apoyar la labor que realizan en la formación integral de los estudiantes. Estamos conscientes del gran reto que representa diseñar estrategias didácticas que les sirvan para el desarrollo de competencias digitales y habilidades blandas para ser ciudadanos digitales en estos tiempos en que el uso de la tecnología, de la Inteligencia Artificial y de la IA Generativa están presente en casi todas las actividades de nuestra vida cotidiana. Por ello es importante hacernos una pregunta ¿Podremos construir comunidades para la vida con la ayuda de la inteligencia artificial? ¿Cómo podemos acompañar a nuestros estudiantes para ser mejores personas y mejores ciudadanos?

Aunque la responsabilidad de la formación en ciudadanía digital a menudo recae en los padres, la escuela no puede permanecer al margen. El rol del docente es crucial para el desarrollo de habilidades blandas, competencias digitales y la formación del carácter que guíen a los estudiantes en su desarrollo integral haciendo que este proceso sea una responsabilidad compartida entre el hogar y la institución educativa.

Por ello, la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco propone a los docentes de 5to, 6to de Primaria y 1ero de Secundaria a trabajar con estas fichas en los ámbitos de competencia que establece la UNESCO en el Marco de competencias para estudiantes en materia de IA:

- Una forma de pensar centrada en el ser humano
- La ética de la IA
- Técnicas y aplicaciones de la IA
- Diseño de sistemas de IA

Deseamos construir una comunidad alfabetizada digitalmente en el uso de la IA, la IA Generativa y las herramientas digitales, para enfrentar los retos y desafíos con responsabilidad, fortaleciendo el pensamiento crítico, complejo y creativo.

¡Manos a la obra y a divertirse juntos!
Con aprecio,

Ficha 2

El veredicto del robot



En esta misión, los estudiantes se convierten en un “Tribunal de ciudadanos digitales” para juzgar éticamente el uso de herramientas digitales. A través de casos de la vida real, los equipos debatirán qué uso le dieron estos estudiantes a las herramientas digitales, desarrollando su pensamiento crítico y su sentido de la responsabilidad digital.



Dimensión (UNESCO):
La ética de la IA

Competencias del alumno (UNESCO).

4.1.2 Ética encarnada: No hacer daño, proporcionalidad, no discriminación, determinación humana y transparencia.

Metas curriculares (UNESCO):

MC4.1.2.1 Ilustrar dilemas en torno a la IA e identificar las principales razones detrás de los conflictos éticos.

Formación del carácter:

Honestidad, humildad, justicia, honradez, integridad, ciudadanía, conciencia y responsabilidad.



Tema/Subtema:
Inteligencia Artificial / Ética en el uso de la IA y la responsabilidad digital.



Duración estimada:
60 minutos

Modalidad:

Presencial



Objetivo del juego:

Desarrollar habilidades para tomar decisiones éticas sobre cuándo y cómo usar la IA en contextos académicos y creativos, valorando el esfuerzo propio y el pensamiento crítico.

Competencias a desarrollar:

Pensamiento crítico, creación de contenidos, colaboración, toma de decisiones, responsabilidad digital y argumentación.



Materiales necesarios:

- “El día que casi hago cyberbullying”
- Marcadores.
- Pizarras pequeñas o papel.
- Fichas o insignias de “Juez Crítico”.
- Tarjetas con “casos de la vida real”.



Herramienta IA sugerida:

Gemini (para mostrar el resultado de usar la IA en un caso).

1 Para empezar...

El llamado a la justicia digital

¡Atención, futuros jueces digitales! Hoy formarán parte del Tribunal de la Inteligencia Artificial. El mundo digital está lleno de dilemas: las IA quieren ayudarnos con todo, ¡pero no siempre es la mejor idea! Tendrán que decidir con cabeza y corazón cuándo se convierte en una herramienta para violentar al otro. ¡Prepárense para escuchar los casos y dar su veredicto!

Es necesario pensar antes de actuar porque podemos cometer errores y hacer cosas que lastiman a los otros y que nos perjudican como le pasó a “Paiper” del Escuadrón digital descubranlo en el video “El día que casi hago cyberbullying”.

¡Formen sus equipos!

Se formarán equipos de 3 o 4 personas. Cada equipo es un “Tribunal” que trabajará junto para tomar un veredicto.

2 Tiempo de buscar...

Los casos del tribunal

Cada equipo recibirá 1 tarjeta con “Un caso de la vida real” que deben juzgar:

Caso 1:

Pedro era un niño muy estudioso, pero Valeria quería que todos creyeran que hacía trampa. Durante un examen le tomó una foto y la editó para que pareciera que copiaba. Luego la subió al grupo de WhatsApp del salón con el mensaje “¡Pedro siempre copia!”. Desde entonces, sus compañeros lo señalaron como trámposo y él se sintió muy triste e injustamente acusado.

Caso 2:

Karla no fue invitada a la fiesta de una compañera popular. Sofía y Brenda subieron fotos a Instagram con frases como “¡Solo los más cool estamos aquí!”. Luego publicaron una imagen de Karla en casa de sus abuelos burlándose de ella. Al ver los mensajes, Karla se sintió humillada, excluida y con ganas de no volver a la escuela.

Caso 3:

Un grupo de alumnos de sexto comenzó a burlarse de Diego porque tartamudea al leer en voz alta. Al principio eran risas, pero después empezaron a imitarlo y a grabarlo con sus celulares para subirlo a redes. Diego dejó de participar en clase y pidió no ir a la escuela por miedo a que siguieran riéndose de él.

Caso 4:

Lucía, alumna de primero de secundaria, llegó con unos lentes nuevos y varios compañeros comenzaron a llamarla “cuatro ojos”. Cada día las burlas aumentaban y le escondían sus cosas en el recreo. Ella empezó a

comer sola y a pedirle a su mamá cambiarla de grupo para no sentirse humillada.

● **Caso 5:**

A Kevin, de quinto grado, le gusta dibujar y llevar su cuaderno de arte a todas partes. Un grupo de compañeros comenzó a decirle que “eso es de niñas” y a romperle sus dibujos. Con el tiempo, Kevin dejó de mostrar su trabajo y guardó silencio, aunque por dentro se sentía triste y confundido. La misión es que cada equipo decida: ¿Si usarían la IA para juzgar el caso o lo harían ellos sin uso de la IA? Deben escribir su veredicto y, lo más importante, justificar su decisión.

3 ¡Manos a la obra!

El veredicto final

¡Es hora de presentar sus argumentos!

El veredicto del equipo: Un miembro de cada equipo se levanta, lee su caso y presenta su decisión. Si deciden usar la IA, deberán explicar por qué. Si deciden no usarla, también deben justificarlo.

El contrainterrogatorio: Después de que el equipo presente su veredicto, el docente puede usar una herramienta de IA para mostrar el resultado si se hubiera utilizado (por ejemplo, pidiéndole a Gemini que escriba el veredicto según el caso). El equipo debe comparar el resultado de la IA con lo que ellos habrían hecho, y reflexionar sobre las diferencias.

La sentencia: Ganan puntos por cada caso que resuelvan de forma argumentada. Reciben la insignia de “Juez crítico de IA” si sus veredictos demuestran honestidad y pensamiento crítico.

4 Vamos a conversar...

El cierre del tribunal

¡El trabajo del tribunal ha terminado, pero el aprendizaje continúa!

El debate final: El docente lanza preguntas clave para el diálogo: ¿Qué casos fueron los más difíciles de juzgar? ¿En qué situaciones creen que usar la IA podría ser una trampa para no actuar éticamente? ¿Cuándo creen que la IA puede ser un verdadero superhéroe para ayudarlos?

El compromiso del juez: Cada estudiante escribe en una tarjeta su “Regla de oro del Juez de IA”, una promesa personal de cuándo y cómo usarán la IA en el futuro. Por ejemplo: “Usaré la IA para generar ideas, pero lo haré yo mismo”.

¡Nos vemos en la próxima!