

FUNCIONAMIENTO Y CONDICIONES
EN EL ENTORNO DIGITAL

Técnicas lúdicas para el desarrollo de habilidades digitales

Documento generado por el Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital (GTCD), en el marco de la Estrategia Nacional de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento de Uruguay 2024 - 2028.

Participaron en su elaboración como integrantes del GTCD: Matilde Casabó, Valeria Colombo, María José Hierro y Magdalena Seijo por Agesic; Cecilia López Hugo por Pensamiento Colectivo; Lucía Pimas por Ceibal y Virginia Alonso por Dinatel-MIEM.

Y tuvo la colaboración de Victoria Alonso por IPRU y Maria Laura Keuylian por Fundación Telefónica-Movistar.

Contenido

¿Qué es el Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital?	4
¿Qué habilidades se desarrollan en las técnicas para comprender el funcionamiento y las condiciones del entorno digital?	5
¿Qué tener en cuenta antes de aplicar las técnicas?	7
Ideas fuerza	8
Técnicas lúdicas	12
¡A cocinar!	12
Develar el algoritmo.....	15
La Red tiene dueña	25
¿Qué se censura?	29
Analizando la Ecuación	35
Cacería extraña IA.....	38
Ecosistema digital.....	43
Mini glosario.....	50

¿Qué es el Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital?

El GTCD constituye un espacio abierto de participación institucionalizado, integrado por sector público y privado, organizaciones de la sociedad civil, academia y organismos internacionales. Sus cometidos son acordar, promover e implementar marcos conceptuales de referencia y líneas estratégicas desde donde abordar, poner en marcha y dar seguimiento a la construcción de ciudadanía en el entorno digital en Uruguay.

En el marco del GTCD se elabora y monitorea la Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento.

[Acceder a más información](#) sobre la Estrategia de Ciudadanía Digital de Uruguay, sobre el GTCD y a recursos didácticos para promover el ejercicio de la ciudadanía digital.



Ciudadanía Digital Uruguay
➔ Portal Gub.uy

¿Qué habilidades se desarrollan en las técnicas para comprender el funcionamiento y las condiciones del entorno digital?

Las técnicas desarrolladas en las siguientes fichas tienen como objetivo comprender y evaluar críticamente el funcionamiento y las condiciones del entorno digital. Entender las reglas del entorno digital es clave para tomar decisiones informadas.

Estas técnicas lúdicas incluyen el desarrollo de las siguientes habilidades:

- **Analizar la información y cuestionar contenidos.** saber buscar, seleccionar, analizar, comparar y procesar información en la web. Reconocer la información y las fuentes confiables y saber detectar la desinformación. Comprender cómo el funcionamiento de las tecnologías digitales produce, jerarquiza y distribuye contenidos. Técnicas lúdicas para esta habilidad: Contenido descompuesto [La Red tiene dueña. ¿Qué se censura?](#) [Analizando la ecuación.](#)
- **Comprender el uso de los datos.** Reconocer el valor de los datos y el poder que su gestión le otorga a múltiples actores del ecosistema digital. Entender cómo funcionan los rastros digitales, es decir las porciones de información sobre creencias, valores, habilidades, intereses, hobbies, ubicación e imágenes que conforman la huella digital propia y ajena. Técnicas lúdicas para esta habilidad: [¡A cocinar!. Cacería extraña IA.](#)
- **Identificar el uso de los algoritmos y sus impactos.** entender cómo se obtienen, administran y utilizan datos como insumo para el desarrollo de herramientas para perfilar personas y los impactos que tiene sobre las diferentes poblaciones. Comprender que, en los buscadores, las redes sociales, las plataformas de transmisión en vivo, etc. median algoritmos de

recomendación, y reconocer cómo estos jerarquizan y priorizan lo que se muestra, lo que cada persona ve y el orden en que lo ve. Reconocer la existencia de sesgos en la construcción de algoritmos. Identificar la importancia de la transparencia algorítmica. [¡A cocinar! Develar el algoritmo.](#)
[Analizando la ecuación.](#)

- **Entender cómo funciona la inteligencia artificial (IA) y otras innovaciones digitales de alto impacto.** considerar críticamente el impacto y consecuencias que la masificación de tecnologías digitales disruptivas y emergentes tiene en nuestras vidas, atendiendo a los efectos colectivos y sociales que en muchos aspectos pueden trascender a una persona y su entorno inmediato. Identificar el potencial de estas tecnologías para mejorar la calidad de vida de las personas. Reflexionar sobre su uso, sesgos e impactos en los derechos humanos y poblaciones en situación de vulnerabilidad y en ciertas áreas como la educación, la salud, el empleo, la economía y la seguridad pública.
[La Red tiene dueña. Cacería extraña IA.](#)
- **Reconocer que la tecnología no es neutra.** entender que en el entorno digital funcionan subjetividades, intereses y sesgos. Identificar los puntos de vista implícitos tanto en la generación de datos, en la construcción y funcionamiento de los algoritmos, en el diseño y la mediación de las plataformas, así como en el lenguaje que prevalece en este entorno. Técnicas lúdicas para esta habilidad: [Develar el algoritmo.](#) [La Red tiene dueña.](#) [¿Qué se censura?](#) [Analizando la ecuación.](#)
- **Comprender el funcionamiento del ecosistema digital.** conocer quiénes participan en el entorno digital, la gobernanza y las relaciones de poder. Identificar las responsabilidades de los diferentes actores que integran este ecosistema. Comprender los impactos que este funcionamiento tiene en la vida cotidiana de las personas y en el ambiente en general. Identificar y reconocer el debate público sobre política digital y sus repercusiones para el

ejercicio de ciudadanía. [La Red tiene dueña. ¿Qué se censura? Ecosistema digital.](#)

¿Qué tener en cuenta antes de aplicar las técnicas?

El objetivo es acercar herramientas prácticas para desarrollar las habilidades definidas en la dimensión convivencia y prácticas de la **Estrategia Nacional de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento. Uruguay 2024 - 2028**. Importa tener en cuenta que las dimensiones y habilidades están interrelacionadas y que su clasificación es un ejercicio para simplificar la complejidad de su tratamiento.

La Estrategia define tres dimensiones de abordaje en correlación con un conjunto de habilidades.

Las tres dimensiones son:

- Comprensión del funcionamiento y condiciones del entorno digital
- Convivencia y prácticas del entorno digital
- Participación y creación en el entorno digital

Las propuestas lúdicas están pensadas para ser llevadas adelante por personas que, desde distintos ámbitos, laborales, familiares, comunitarios y educativos, generan espacios de intercambio y desarrollo de reflexiones, conocimiento y prácticas.

Es fundamental considerar que la dinámica que se produzca a partir de la aplicación de cada ficha en cada grupo no solo dependerá del instrumento que aquí se ofrece, sino de las características del grupo y del conocimiento de quien coordina la actividad.

Cabe señalar que algunas de las temáticas y recursos sugeridos pueden ser sensibles para el público destinatario, por lo cual es importante **que quien lleve a cabo la técnica conozca al grupo y que previamente a su realización, tome contacto con los recursos y reflexione sobre el posible impacto de la técnica a aplicar.**

En cada ficha se especifican los requisitos y el perfil sugerido para el público destinatario. Sin embargo, todas las actividades pueden ser adaptadas a las necesidades y situación grupal.

Premisas a tener en cuenta:

Modalidad: Dada la naturaleza de las propuestas y actividades, las técnicas fueron diseñadas para realizarse en modalidad presencial, aunque, en algunos casos, se admiten variantes en formato virtual.

Tiempos: Se detallan en cada ficha y se calculan para grupos con un máximo de 30 personas.

Adaptaciones: Varias de las adaptaciones virtuales sugieren o requieren herramientas específicas. Hay diversos instrumentos disponibles, ya sea para generar un trabajo colaborativo, compartir un pizarrón, elaborar documentos, hacer encuestas, trabajar en subgrupos, entre otras. Sugerimos visitar la web de valijas de Ceibal que permitan potenciar las ideas para implementar actividades en entornos virtuales.

Ideas fuerza

El alimento de los algoritmos somos las personas: Internet está lleno de algoritmos y es importante que lo tengamos presente. Para que los algoritmos funcionen se necesitan datos. Buena parte de estos datos los vamos dando cada una de las

personas que usamos internet: con nuestras búsquedas, nuestros “likes”, descargas, interacciones, etc. Las plataformas de contenido y las redes sociales usan algoritmos, entre otras cosas, para mostrarnos lo que se estima que nos gusta más en base a lo que hacemos en internet. Elegir qué descargamos, qué cuentas seguimos o a qué le damos “me gusta”, aunque sea una acción pequeña, impacta en los contenidos a los que accedemos.

El criterio siempre tiene sesgo: en el entorno digital funcionan subjetividades, intereses y sesgos. Los algoritmos son diseñados por personas. Cada persona tiene intereses, valores, conocimientos, etc. que repercutirán en cómo el algoritmo se comportará. Los sesgos y subjetividades pueden llevarnos a no considerar un segmento de la población, favorecer a algunas personas o perjudicar a otras. La mayoría de las veces no es necesario tener una intención explícita para generar un sesgo que pueda tener un impacto negativo.

Tu burbuja pincharé: las burbujas de información se generan a través de los algoritmos que cada una de las personas que interactúa en internet (quiera o no) generamos. Los algoritmos se alimentan del tiempo en pantalla, de cuánto pasamos mirando un mismo contenido, los “me gusta”, etc. Es importante saber esto, ya que los algoritmos de redes sociales y plataformas de contenido nos van a mostrar y sugerir solo aquello que se estima que más nos gusta. Una forma ingeniosa de aprovechar al máximo la diversidad que el mundo de internet nos presenta es seguir cuentas de personas con las que discrepamos o buscar contenidos que no son sugeridos directamente por las plataformas.

Transparentar la opacidad: uno de los problemas que nos enfrentamos hoy es que la Inteligencia artificial, que utiliza como base los algoritmos, son sistemas opacos. ¿Qué quiere decir eso? Que no sabemos qué criterios toman para emitir el resultado que arrojan. Hay quienes luchan por tener transparencia algorítmica (transparentar la receta) y hay otras personas que quieren que los algoritmos sean

auditados para garantizar que respeten los derechos humanos y no perjudiquen o beneficien a ningún segmento en particular.

No todo lo que brilla es oro: en las plataformas sociales las personas elegimos poner lo que nos gusta que vean de nosotras. Esto no quiere decir que lo que se ve en plataformas sociales no nos represente, pero muchas veces es solo una parte de lo que somos.

La jerarquía responde a intereses: los buscadores de Internet jerarquizan la información siguiendo criterios propios. Es importante chequear la fuente, saber si es una información que está patrocinada, conocer si responde a pautas publicitarias, si proviene de instituciones confiables, para desarrollar una actitud crítica ante los criterios de jerarquización que se nos presentan.

El contexto lo es todo: en whatsapp, Instagram, tiktok no tenemos el contexto. El contexto ayuda a entender el mensaje, tanto que muchas veces el mensaje se entiende solo por el contexto y no por el mensaje en sí. Por eso, es clave que tengamos presente la falta de contexto cuando vemos cosas en plataformas sociales o interactuamos con diferentes personas a través de internet.

Un shopping más que una plaza pública: Las plataformas sociales son espacios privados de uso público. Aunque a veces nos olvidamos, es clave tenerlo presente. Cuando vamos al shopping es fácil darnos cuenta de que estamos en un espacio privado en el que podemos circular. Sin embargo, es importante saber que el diseño no es neutro. Así como los shoppings no tienen ventanas, la temperatura no es ni fría ni caliente, los locales tienen costos diferenciales en función del m2 que ocupan o cuánta gente circula, lo mismo pasa con las plataformas sociales. Tienen un diseño en el que jerarquizan o censuran contenido en función de criterios como “me gusta”, publicidad paga, intereses, interacciones, ubicación geográfica, denuncias de personas usuarias.

Nada es neutro en la red: Las reglas de cada plataforma social varían. Las reglas

son definidas por quienes son dueños de estas plataformas. Cada plataforma tiene su propia política y criterios para jerarquizar o censurar contenido. Tanto la jerarquía como la censura son subjetivas. El impacto de estas acciones, que también suceden en la vida cotidiana entre distintas personas, se ve amplificado por el alcance e incidencia de las plataformas sociales (desinformación, discursos de odio, cultura democrática).

Técnicas lúdicas

¡A cocinar!

Habilidades: Identificar el uso de los algoritmos y sus impactos y reconocer que la tecnología no es neutra. Comprender el uso de los datos.

Palabras clave: algoritmos, datos, sesgos, neutralidad.

Objetivo de la técnica: Comprender qué son los algoritmos e identificar su presencia en nuestra vida cotidiana. Reflexionar sobre la conformación de perfiles o segmentos de población generados a partir de algoritmos.

Público sugerido: Actividad pensada para personas a partir de 8 años de edad aproximadamente.

Tiempo estimado: 90 minutos.

Disposición del espacio: Espacio para que puedan trabajar en equipo. Si es posible contar con mesas y sillas, mejor.

Materiales:

- Hojas
- Lapiceras / lápices
- Tarjetas con el “Código secreto”: Receta de bizcochuelo
- Video en el canal de YouTube de Magic Markers: [¿Qué es un algoritmo?](#)



Video ¿Qué es un algoritmo?

 Youtube Magic Markers

Preparación (15 minutos):

Dividir al grupo en equipos. A cada equipo se le entregará una hoja, algo para escribir y una tarjeta con el “código secreto”.

Desarrollo (75 minutos):

Cada equipo deberá escribir lo que el código secreto dice. A todos se les pedirá la receta de cocina de un bizcochuelo. Pero ningún equipo deberá saber que los otros tienen el mismo contenido en su código secreto.

Es muy importante que cada equipo escriba la receta de bizcochuelo que quiera teniendo en cuenta que cada paso y el resultado esperado debe quedar claramente identificado.

Una vez que todos los equipos hayan elaborado la receta de bizcochuelo, quién coordina intercambia entre los equipos las recetas. Por ejemplo: La receta del equipo A, va para el equipo B, la receta del equipo B para el C y la receta del equipo C para el equipo A.

Una vez que los equipos tengan las nuevas recetas, se les asignará 15 minutos para que las puedan leer y pensar en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál era su código secreto?
- Siguiendo los pasos que se detallan ¿a qué resultado se llega?
- ¿Cuál es la similitud o diferencia con mi código?

Una vez que todos los equipos hayan reflexionado y contestado estas preguntas, se les solicita que compartan en plenario lo que conversaron.

Posteriormente, se presenta el siguiente video del canal de YouTube de Magic Markers: [¿Qué es un algoritmo?](#)



Video ¿Qué es un algoritmo?
Youtube Magic Markers

El objetivo de presentar este video es intercambiar sobre qué es un algoritmo, dónde identifican que hay algoritmos, qué complejidades puede tener su diseño y, por ende, sus impactos en los resultados que nos brinda.

Adaptación virtual:

Se puede realizar en formato virtual con una herramienta que permita el trabajo en subgrupos de los participantes y mantener un tablero común.

Develar el algoritmo

Habilidades: Identificar el uso de los algoritmos y sus impactos. Entender cómo funciona la inteligencia artificial (IA) y otras innovaciones digitales de alto impacto. Reconocer que la tecnología no es neutra.

Palabras clave: algoritmos, inteligencia artificial, transparencia, impacto tecnológico.

Objetivos de la técnica: Reconocer la existencia de sesgos en la construcción y diseño de algoritmos.

Identificar la importancia de la transparencia algorítmica.

Público sugerido: Actividad pensada para todo público a partir de 10 años de edad. Es necesario que sepan leer, escribir y tengan buena comprensión lectora.

Tiempo estimado: 90 minutos

Disposición del espacio: Es necesario un espacio que permita trabajar en equipos reducidos y que quienes están participando de la actividad puedan circular por diferentes estaciones.

Materiales:

- Algoritmos impresos.
- Consignas impresas.
- Hojas en blanco
- Lapiceras

Preparación (15 minutos):

Quien coordina la actividad divide el grupo en equipos de no más de 6 personas.

A la mitad de los equipos se le entrega uno de los algoritmos definidos y a la otra mitad una consigna (asociada a cada algoritmo). A todos los equipos se le entrega una hoja en blanco y lapiceras.

Desarrollo (45 minutos):

A los equipos que se les entregó el algoritmo deberán leerlo, acordar criterios y hacer pruebas de uso a la interna.

A los equipos que se les entregó la consigna deberán hacer lista.

Por ejemplo, si hay cuatro equipos:

Equipo 1: Algoritmo Animal

Equipo 2: Consigna Animal: hacer una lista de 20 animales.

Equipo 3: Algoritmo Fama.

Equipo 4: Consigna Fama: hacer una lista de 20 personas famosas.

Si hay pocos equipos o equipos impares se les puede asignar un Algoritmo y una Consigna diferente a cada equipo.

Por ejemplo, si hay cuatro equipos:

Equipo 1: Algoritmo Animal, Consigna Campeonato.

Equipo 2: Algoritmo Campeonato, Consigna Fama

Equipo 3: Algoritmo Fama, Consigna Animal

Los equipos que tienen consigna deberán circular por el espacio hasta que encuentren el equipo Algoritmo que le corresponde. Para identificarlo irán diciendo nombres de su lista. Cuando descubran que están frente al equipo que tiene su Algoritmo podrán decir todos los nombres que les quedan (o sea, que no hayan sido usados antes con ese u otros equipos).

Los equipos que tienen Algoritmo deberán ir contestando: “aceptado” o “rechazado” siguiendo los criterios que tienen.

El objetivo de los equipos de consigna es adivinar o deducir los criterios por los cuáles aceptan o rechazan los nombres.

El objetivo de los equipos de Algoritmo es que no descubran los criterios, ni propios ni ajenos.

Notas importantes para los equipos de consigna:

- ¡Una vez que se usa el nombre de la lista en un equipo de Algoritmo, no se podrá volver a usar!
- Vayan anotando los nombres que fueron rechazados o aceptados y por qué equipo, así les ayuda a tener un esquema claro.

Notas importantes para los equipos de Algoritmo:

- Vayan anotando los nombres que los equipos de consigna usan y van rechazando (sean de su Algoritmo o no) y los nombres aceptados. ¡De esta forma será más difícil que hagan trampa! 😊

Preguntas para el cierre (30 minutos):

En plenario, quién coordina habilita un espacio para reflexionar e intercambiar a partir de las siguientes preguntas e ideas fuerza que se proponen a continuación:

¿Pudieron clasificar las listas con facilidad?

¿Pudieron develar el algoritmo?

¿Qué opinan sobre los criterios de los algoritmos?

¿Las instrucciones son claras?

¿Se necesita información adicional para seguir las instrucciones?

Variante:

Quién coordina la actividad puede solicitar que cada equipo diseñe su propio algoritmo. De esta forma, se ejercita el diseño de los criterios y se pone en juego las subjetividades y preferencias del propio grupo.

Adaptación virtual:

Se puede realizar en formato virtual con una herramienta que permita el trabajo en subgrupos de los participantes y mantener un tablero común.

Material Complementario:

Código Animal

Imagínense que este es el código que usa una veterinaria famosa. Podrán ser atendidos los animales contemplados en el “Código animal”. El Código pide que tengan las siguientes características:

- Su nombre termina con una vocal.
- Su pelaje suele ser uniforme.
- Hay al menos un ejemplar en las reservas naturales de Uruguay.

Los animales que no cumplan con estas características no podrán ser atendidos en esta veterinaria.

Consigna Animal

Hacer una lista de 20 animales

Código Fama

Imagínense que están diseñando una calle de la fama al mejor estilo Hollywood. Para definir qué personalidades irían en la calle se utilizará un código elaborado llamado “Código de la fama”. Podrán estar en la calle de la fama quienes cumplan con las siguientes características:

- Tiene pelo negro.
- Hizo una buena película.
- Tiene más de 30 años

Las personas famosas que no cumplan con estas características no podrán ser parte de la calle de la fama.

Consigna Fama:

Hacer una lista de 20 personas famosas

Código Urbanización

Imagínense que están a cargo de definir una política pública de seguridad vial. Se acaba de definir un código, el “Código urbanización” que determinará qué calles tendrán semáforo o cebras para un cruce peatonal seguro y cuáles no. Las calles en las que se implementará alguna de las medidas de seguridad (semáforo o cebra) son aquellas que tienen las siguientes características:

- Empiezan con consonante.
- Son lindas.

- Son flechadas.

Consigna Urbanización

Hacer una lista de 20 calles

Código Campeonato

Imagínense que están a cargo de un super campeonato de baile. El primer campeonato mundial de baile que se hará en su país. Para definir qué países pueden participar se ha definido un código Baile. Para la competencia clasificarán los países con las siguientes características:

- Hay playas.
- Tienen menos de 30 millones de personas.
- Su sociedad es justa.

Consigna Campeonato

Hacer una lista de 20 países.

CÓDIGO ANIMAL Imagínense que este es el código que usa una veterinaria famosa. Podrán ser atendidos los animales contemplados en el "Código animal". El Código pide que tengan las siguientes características: - Su nombre termina con una vocal. - Su pelaje suele ser uniforme. - Hay al menos un ejemplar en las reservas naturales de Uruguay. Los animales que no cumplan con estas características no podrán ser atendidos en esta veterinaria. 	CONSIGNA ANIMAL Hacer una lista de 20 animales 
CÓDIGO FAMA Imagínense que están diseñando una calle de la fama al mejor estilo Hollywood. Para definir qué personalidades irán en la calle se utilizará un código elaborado llamado "Código de la fama". Podrán estar en la calle de la fama quienes cumplan con las siguientes características: - Tiene pelo negro. - Hizo una buena película. - Tiene más de 30 años Las personas famosas que no cumplan con estas características no podrán ser parte de la calle de la fama. 	CONSIGNA FAMA Hacer una lista de 20 personas famosas 
CÓDIGO CAMPEONATO Imagínense que están a cargo de un super campeonato de baile. El primer campeonato mundial de baile que se hará en su país. Para definir qué países pueden participar se ha definido un código Baile. Para la competencia clasificarán los países con las siguientes características: - Hay playas. - Tienen menos de 30 millones de personas. - Su sociedad es justa. 	CONSIGNA CAMPEONATO Hacer una lista de 20 países. 
CÓDIGO URBANIZACIÓN Imagínense que están a cargo de definir una política pública de seguridad vial. Se acaba de definir un código, el "Código urbanización" que determinará qué calles tendrán semáforo o cebras para un cruce peatonal seguro y cuáles no. Las calles en las que se implementará algunas de las medidas de seguridad (semáforo o cebra) son aquellas que tienen las siguientes características: - Empezan con consonante. - Son lindas. - Son flechadas. 	CONSIGNA URBANIZACIÓN Hacer una lista de 20 calles 

Contenido descompuesto

Habilidad: Analizar la información y cuestionar contenidos

Palabras clave: desinformación, influencers, creadores de contenido digital.

Objetivos de la técnica: Reconocer las diferencias en los contenidos que consumimos en el entorno digital. Sus intenciones, sus impactos, las interpretaciones posibles y las emociones que nos provocan.

Público sugerido: Todo público, a partir de uso y conocimiento de internet o redes sociales.

Tiempo estimado: 80 minutos

Disposición del espacio: Que sea posible circular y moverse por el espacio.

Materiales:

- Dispositivo tecnológico con acceso a internet (no excluyente)

Preparación:

Quién coordina divide el grupo en equipos de entre 6 y 10 personas.

Desarrollo:

Cada equipo deberá acordar qué red social representa, sin que se repita entre los equipos. Después deben asignar a una persona el rol de Creador de contenido.

Cada equipo se ordena en fila. Quien tiene el rol de “creador/a de contenido” deberá ser la última persona en la fila.

Quien crea el contenido deberá elegir un video que haya visto, cuyo contenido o mensaje le haya llamado la atención ya sea porque: le haya gustado mucho, no le haya gustado nada, le haya sido útil, etc para representar en forma gestual, sin usar la voz, a la persona que le sigue en la fila.

Una vez seleccionado deberá describirlo brevemente en una hoja, que se le entregará a quien coordine la actividad.

Quien crea el contenido tendrá unos minutos para preparar la representación. El juego inicial al tocarle el hombro a la persona que tiene delante, ésta se da vuelta y observa la “representación gestual” que se le está transmitiendo para luego tocarle el hombro a la siguiente en la fila y transmitírselo. Y así sucesivamente hasta que quien está en el primer lugar de la fila muestra a todo el grupo la historia que le llegó.

Luego se cotejan las coincidencias y diferencias entre el video seleccionado por “el creador de contenido”; la representación inicial, y la generada al final, por quién estaba último en cada fila.

*Si el grupo no tiene acceso a redes sociales, se puede trabajar con una historia inventada. Esta historia inventada la puede generar antes quién coordina la actividad, todas las personas que están en el rol de “creador de contenido” en conjunto o en forma individual.

Reflexiones para el cierre:

En plenario, quién coordina habilita un espacio para reflexionar e intercambiar a partir de las siguientes preguntas e ideas fuerza que se proponen a continuación:

- ¿A qué información accedemos?
- ¿Cómo interpretamos la información que nos llega?
- ¿Qué peso tienen nuestras emociones, nuestras formas de ver el mundo a la hora de transmitir la información que recibimos?
- ¿Cómo nos afecta la información que recibimos? ¿y la que encontramos en internet?

- ¿Cómo interpretamos los contenidos a los que accedemos en el entorno digital?
- ¿Cómo creemos que impactan estas diferentes formas de interpretar lo que encontramos en el entorno digital a la hora de construir ciudadanía?

Variante:

Se puede trabajar con una única fila en la que todos participen con un solo contenido. También puede quedar gente afuera de la fila que observe qué es lo que pasa y luego comente en el momento del plenario qué fue lo que observó.

Adaptación virtual:

Se puede realizar la propuesta con alguna herramienta que tenga la función de trabajo en grupos (por ejemplo las salas de zoom o de microsoft teams).

El orden de la fila, se explicita. Se trabaja con los ojos cerrados y a medida que entran en el juego de la mímica, abren los ojos, hasta llegar a la última persona.

La Red tiene dueña

Habilidades: Analizar la información y cuestionar contenidos. Entender cómo funciona la IA y otras innovaciones digitales de alto impacto (como las redes sociales). Reconocer que la tecnología no es neutra. Comprender el funcionamiento del ecosistema digital.

Palabras clave: Plataformas sociales, discursos de odio, información

Objetivo de la técnica: Reflexionar sobre el rol de las plataformas sociales, la no neutralidad de los criterios que utilizan y cómo se ponen en juego los derechos en este entorno.

Público sugerido: Todo público, a partir de los 14 años aproximadamente.

Tiempo estimado: 90 minutos

Disposición del espacio: Un salón o espacio al aire libre lo suficientemente grande para que puedan trabajar en equipos y luego circular.

Materiales:

- Hojas
- Lapiceras / lápices
- Post-it
- Papelógrafos

Preparación:

Dividir el grupo en 5 equipos. 2 de ellos serán cada uno dueños de una plataforma social distinta y los otros equipos serán creadores de contenido (Empresa, influencer y Organización de la sociedad civil). Asignar a cada equipo uno de los roles.

Desarrollo:

Cada equipo con el rol de **plataforma social** tiene que definir:

- Nombre de su plataforma social.
- Objetivo principal de la plataforma social
- 5 criterios para jerarquizar cómo se presenta el contenido (feed)*
- 5 criterios para censurar el contenido que se muestra (feed)*

* Cada plataforma social tendrá sus propios criterios para definir qué información jerarquiza y cuál censura.

Ejemplos de criterios: lo publicado más recientemente; el contenido que tiene más me gusta; el contenido en el cual su creador o creadora tiene más seguidores; contenido donde aparezcan mujeres; contenidos que sean animaciones; contenidos con la música de moda de fondo; contenido que vende algo; contenido relacionado con tu zona geográfica; contenido con temáticas políticas; etc.

Los 5 criterios de jerarquía conforman el *Algoritmo de jerarquía* y los 5 criterios de censura conforman el *Algoritmo de censura* de la red social.

Cada equipo con el rol de **creadores de contenido** tiene que definir:

- Temática y nombre de la organización/empresa o influencer.
- 3 ideas que quieran comunicar.
- 3 contenidos para plataformas sociales que defiendan sus ideas centrales; que promocionen sus productos o servicios. Plasmados cada uno en un post-it (podrán diseñarlos o elegirlos de internet) Como por ejemplo: video, texto corto, imagen, meme, etc.*
- 3 contenidos que piensen que pueden llegar a ver en plataformas sociales y que perjudican las ideas centrales que defienden o sus productos y

servicios. Plasmados cada uno en un post-it (podrán diseñarlos o elegirlos de internet)*

*Cada **creador de contenido** tendrá sus propios objetivos y criterios para defender sus ideas.

Los equipos que son plataformas sociales se pondrán en distintos puntos del espacio, con un papelógrafo que represente “el muro” (feed) de su red social.

Los equipos que son creadores de contenido circularán por cada papelógrafo colocando sus post-it de contenidos (los que defienden o perjudican sus ideas centrales) en el feed de las distintas plataformas sociales.

Una vez que terminen de poner los contenidos en los feeds de las plataformas sociales o hayan pasado unos 10 minutos, cada equipo de la plataforma social deberá de decir si jerarquiza, censura o no hace nada con cada contenido.

A los equipos de plataformas sociales se les sugiere reflexionar en función de los criterios que ellos mismos pusieron: ¿fue fácil jerarquizar el contenido? ¿Qué criterio fue más discutido dentro del equipo? ¿Cómo se sienten con el resultado del feed?

A los equipos de creación de contenido se les sugiere reflexionar en función de lo que las plataformas sociales jerarquizaron o no: ¿les fue fácil identificar los criterios utilizados por las plataformas? ¿apoyaron o no sus intereses? ¿Cómo se sienten con el resultado del feed?

Reflexiones para el cierre:

En plenario, quién coordina habilita un espacio para reflexionar e intercambiar a partir de las siguientes preguntas e ideas fuerza que se proponen a continuación:

- ¿Qué rol juegan las plataformas sociales?

- ¿Cuáles son los beneficios y riesgos de tener algoritmos de censura o de jerarquización?
- ¿Cuáles fueron las principales discusiones o dificultades para pensar el algoritmo y los criterios?
- ¿Cómo puede impactar estas condiciones del entorno digital en el ejercicio de nuestros derechos?

Variante:

Todos los equipos serán plataformas sociales. Los contenidos son seleccionados previamente por quién coordina la actividad y cada plataforma social irá explicando por qué jerarquiza o censura este contenido.

Adaptación Virtual:

Se puede realizar la propuesta de variante en formato virtual con una herramienta que permita el trabajo en subgrupos de los participantes.

Cada subgrupo definirá sus criterios de jerarquización y censura para luego en plenario definir sobre los contenidos que quien coordina la actividad les vaya proporcionando.

¿Qué se censura?

Habilidades: Analizar la información y cuestionar contenidos; reconocer que la tecnología no es neutra y comprender el funcionamiento del ecosistema digital.

Palabras clave: Redes sociales, no neutralidad, censura, sesgos, libertad de expresión.

Objetivos de la técnica:

- Cuestionar el rol de las plataformas sociales.
- Reflexionar en torno al dilema ético de viralizar, censurar o no hacer nada sobre muchos de los contenidos que normalmente vemos en plataformas sociales.
- Conversar sobre los riesgos, garantías de derechos, libertad de expresión, etc.

Público sugerido: A partir de los 12 años en adelante, es necesario que conozcan cómo funcionan las plataformas sociales.

Tiempo estimado: 90 minutos

Disposición del espacio: Espacio amplio para que se pueda trabajar en equipos pequeños.

Materiales:

- 1 mazo de tarjetas de status por equipo
- 1 mazo de tarjetas de contenidos
- Papelógrafo
- Marcadores

Preparación:

Quién coordina divide el grupo en equipos de 6 integrantes aproximadamente y le entrega un mazo de tarjetas de status, un mazo de contenidos, un papelógrafo y marcadores.

Cada equipo será una plataforma social.

Desarrollo:

Una vez que los equipos tengan los materiales, se les solicita que en el papelógrafo hagan una cruz y escriban en cada cuadrante:

- viralizar contenido
- bloquear cuenta
- censurar contenido
- no hacer nada

Luego, cada equipo debe poner cada uno de los mazos con las cartas boca abajo. En el centro tienen que quedar dos torres de cartas boca abajo: una torre de cartas tendrá las cartas de status y la otra torre tendrá las cartas de contenido.

De a poco, van a ir sacando una carta de cada torre. Cuando saquen las dos cartas tendrá un contenido y un status.

La carta de contenido junto con la carta de status son los contenidos que se van generando en el feed de la red social (flujo de contenidos de la plataforma social).

Por ejemplo:

- CONTENIDO: Foto de la bandera de un país prendiéndose fuego.
- STATUS: Recibió más de un millón de likes

El equipo tendrá que decidir qué hacer con este contenido (foto de bandera prendiéndose fuego que tuvo más de un millón de likes).

¿Viralizan, censuran, bloquean la cuenta o no hacen nada?

Esta decisión debe ser consensuada por todas las personas del equipo. Si no hay acuerdo, no se podrá avanzar.

Es importante que tengan en cuenta que por cada like o visualización la plataforma social ganará 1 dólar. La decisión impacta en sus ingresos y en su reputación.

Una vez que todos los equipos hayan clasificado los contenidos, o transcurridos 30 minutos desde que inició la actividad, se comparte entre todo el grupo las decisiones más difíciles, cuáles fueron los debates, qué contenidos pudieron clasificar y qué cosas creen que se ponen en juego en las plataformas sociales reales.

Cierre

Se propone dar cierre a la técnica a través de las siguientes preguntas:

- ¿Qué nos deja esta actividad?
- ¿Estas reflexiones nos ayudan a comprender el funcionamiento del entorno digital, sus intereses y los impactos que genera?
- ¿Realizaríamos algún cambio en nuestro consumo, producción y distribución de contenidos a partir de lo que se trabajó hoy?

El objetivo de estas preguntas es instalar la reflexión en el grupo sobre los diferentes contenidos que encontramos en el entorno digital. Sus intenciones, sus impactos, las diferentes interpretaciones posibles y las emociones que nos provocan.

Variante:

Las cartas de status y contenidos pueden ser generadas por los propios equipos y luego de que se hagan, intercambiarlas entre los equipos. Por ejemplo: las cartas de status y contenido que genera el equipo A, pasan para el B y las que escribe el equipo B pasan para el equipo A.

Adaptación virtual:

Se puede realizar en formato virtual con una herramienta que permita el trabajo en subgrupos de los participantes y mantener un tablero común.

Materiales complementarios:

Cartas de contenido (escrita la frase en cada carta)

- Opinión del cuerpo de otra persona
- Una mujer en ropa interior.
- Un hombre en ropa interior.
- Opinión que se refiere a las mujeres despectivamente.
- Comentario insultando a un político
- Video con contenido violento.
- Burla a personas con discapacidad.
- Video con contenido sexual.

Cartas de status (carta con la frase escrita)

- Recibió más de un millón de likes.
- La persona que publica tiene 5 millones de seguidores.
- Lo publicó una influencer.
- Lo publicó el presidente de EEUU
- Lo publicó un militante de una ONG
- Recibió 100 likes
- Lo publicó una ministra de Uruguay

- La persona no tiene seguidores
- Fue viralizado en más de 50 países
- Lo publicó una periodista





Analizando la Ecuación

Habilidades: Analizar la información y cuestionar contenidos; identificar el uso de los algoritmos y sus impactos; y reconocer que la tecnología no es neutra

Palabras clave: No neutralidad tecnológica, redes sociales.

Objetivo de la técnica: Entender que la tecnología no es neutra y que por ende lo que consumimos en internet está lleno de subjetividades, intereses y sesgos.

Público sugerido: A partir de los 10 años, tiene que saber leer, escribir y tener buena comprensión lectora.

Tiempo estimado: 60 minutos + el tiempo del recurso multimedia.

Disposición del espacio: Con disponibilidad de mesas para los trabajos en subgrupos.

Materiales:

- Computadora con acceso a Internet
- Pantalla o proyector.
- Papelógrafo
- Marcadores
- Selección previa del material multimedia
 - Película Wallace y Gromit: La venganza se sirve con plumas (disponible en plataformas de streaming) Duración 1 hora y media.

- Podcast Cuentos Feroces - episodio 23 - Pin 8.0, disponible en plataformas de audio. Duración 23 minutos.
- [Eli Pariser: cuidado con la "burbuja de filtros"](#) en la red. Canal ldk (@Ideasquevalelapenadifundir) de YouTube, con subtítulos.



Podcast Cuentos Feroces. Episodio 23. Pin 8.0
 Spotify Cuentos Feroces



Video Eli Pariser: cuidado con la "burbuja de filtros" en la red
 Youtube ldk

Preparación:

Quién coordina la actividad divide el grupo en equipos de 6 personas aproximadamente. A cada equipo se le entrega un papelógrafo y marcadores.

Desarrollo:

Una vez que los equipos cuentan con el material, se les pide que trabajen con la siguiente pregunta disparadora:

- ¿La tecnología es neutra?

Los equipos tendrán 20 minutos para discutir en torno a esta pregunta. No tendrán que ponerse de acuerdo con una respuesta única. Por el contrario, tienen que

sumar la mayor cantidad de argumentos que les permita justificar por qué si es neutra o por qué creen que no es neutra.

En los papelógrafos cada equipo irá escribiendo por qué sí cree que es neutra o por qué no cree que sea neutra.

Al finalizar esta discusión se comparte en formato plenario lo que cada equipo escribió.

Luego, quién coordina comparte el o los recursos multimedia para que escuchen o miren. La elección del o los recursos multimedia debe realizarse previa a la actividad, por quién coordina la misma, en función de las características del grupo, las instalaciones, el tiempo disponible.

Una vez que tomen contacto con el material multimedia, los mismos equipos deberán trabajar sobre las siguientes consignas:

- ¿Cuál es el dilema principal del recurso que vieron con relación a la tecnología?
- ¿Alguien sigue pensando que la tecnología es neutra? A partir del recurso compartido: ¿surgieron nuevas opiniones, perspectivas?
- Propongan al menos tres estrategias que nos permitan trabajar sobre el dilema que plantea el recurso multimedia compartido.

Variante:

Si no se cuenta con mucho tiempo, se puede ir directamente al recurso multimedia o por el contrario se puede asignar como tarea previa o posterior.

Adaptación virtual:

Se puede realizar de manera virtual con una herramienta que permita el trabajo en subgrupos.

Cacería extraña IA

Habilidades: Entender cómo funciona la inteligencia artificial (IA) y otras innovaciones digitales de alto impacto. Comprender el uso de los datos.

Palabras clave: inteligencia artificial, algoritmo, datos, inteligencia artificial generativa

Objetivo de la técnica: Comprender cómo funciona la inteligencia artificial y qué impactos tiene en nuestra vida cotidiana.

Público sugerido: grupo de adolescentes y/o jóvenes

Tiempo estimado. 80 minutos.

Disposición del espacio: Espacio para que puedan trabajar en equipo. Si es posible contar con mesas y sillas.

Materiales: cacerías preparadas, lapiceras y por lo menos un dispositivo informático con internet por grupo.

Preparación (10):

Se divide al grupo en equipos y a cada uno se le entrega una cacería.

Desarrollo (50):

- Se invita a completar la mayor cantidad de consignas en 50 minutos (el tiempo puede variar en función a la cantidad de participantes y grupos).
- Si un grupo termina antes del tiempo estipulado, finaliza la cacería y se realiza la puesta en común.

- El equipo que finalizó la lista (si lo hubiere) comienza compartiendo, o si no el que tenga más consignas realizadas y se corroboran las respuestas.
- A medida que los grupos realizan sus aportes se promueve el intercambio sobre las temáticas con preguntas y la invitación a reflexionar sobre controversias, contradicciones o dudas que se presenten.
- Gana el grupo que haya logrado completar la mayor cantidad de consignas de forma correcta.

Ejemplo de la cacería:

Bienvenidas y bienvenidos a la Cacería extraña de IA

Tendrán una lista de consignas y desafíos que tendrán que completar en los próximos 50 minutos. Si realizan todas antes que se termine el tiempo avisan a la coordinación, esta acción hará que el tiempo finalice para todos los grupos. Si llamamos antes de que terminen los 50 minutos es porque otro grupo ya cumplió con la lista.

Una vez pasado el tiempo verificaremos que todas las consignas se hayan cumplido de forma correcta. El grupo que haya alcanzado el mayor número de ítems en forma correcta ganará.

Les deseamos mucha suerte y si tienen dudas, ¡¡¡consulte que no molesta!!!!

Consignas

1. Seleccionar a tres personas del equipo que tengan celular e internet y escribir las respuestas para cada persona, según las siguientes

especificaciones: completar las frases con las primeras tres sugerencias de palabras que te propone el buscador de google para las siguientes frases:

- a. Hoy es un buen día para...
 - b. Quiero ver un...
 - c. Tengo una idea para un...
 - d. Me confunde...
2. Describir por lo menos cinco características de las personas que escriben códigos de programación ya sea para estudiar, trabajar, jugar, diseñar algo, etc.
 3. Averiguar cuál es el consumo diario de energía eléctrica y agua de una herramienta de IA que se utiliza para generar diferentes contenidos (IA generativa)
 4. Hacer una lista de por lo menos 15 aplicaciones que utilicen para su funcionamiento Inteligencia Artificial.
 5. Listar 5 cosas de la vida cotidiana actual, que hayan cambiado radicalmente con relación al siglo pasado a partir del uso masivo de la tecnología digital.
 6. A partir de un problema social o temática que les preocupe, crear / inventar una IA que pudiera ayudar a resolver esa situación. Seguir las siguientes pautas para su elaboración:
 - . Nombre de la IA
 - a. Definir para qué sirve.
 - b. Enumerar 3 principales funciones de la IA.
 - c. Establecer el /los aportes a la sociedad.
 - d. Enumerar al menos 5 posibles impactos ambientales y sociales.

7. Realiza una lista de cinco diferencias entre la Inteligencia artificial y la inteligencia humana.
8. **Sopa de letras** buscar la mayor cantidad de palabras vinculadas a la inteligencia artificial. Las palabras pueden estar en dirección vertical, horizontal y diagonal.

P	R	O	M	P	T	F	G	H	T	N
O	I	M	R	I	R	H	V	J	E	M
D	E	T	D	A	T	O	S	R	X	S
U	S	I	R	I	I	O	S	Z	T	R
N	G	R	V	N	F	A	B	T	O	X
G	O	O	B	S	I	N	P	O	R	I
A	S	G	L	R	C	R	E	A	R	L
V	E	L	O	C	I	D	A	D	O	K
A	M	A	C	H	A	T	G	P	T	Q
E	T	I	C	A	L	P	S	I	A	R

Palabras: artificial, prompt, algoritmo, datos, chatgpt, crear, robot, ética, riesgos, velocidad, texto y siri.

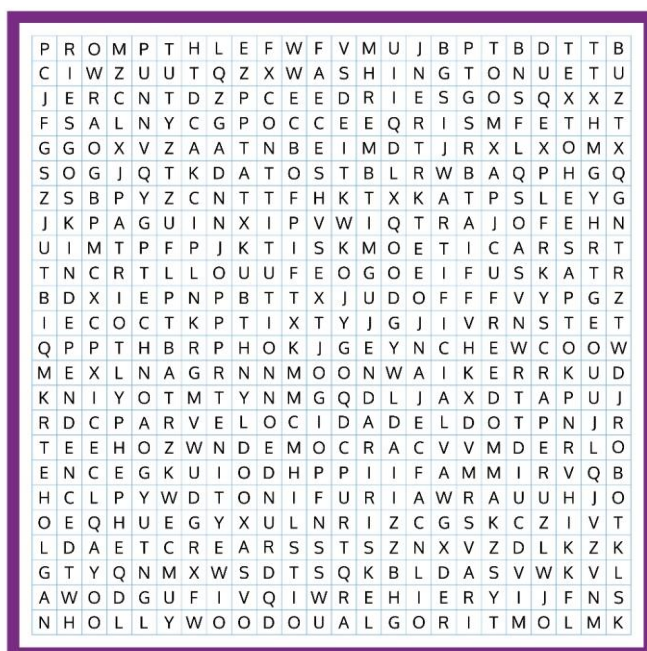
Adaptación virtual:

Esta dinámica se puede realizar de manera virtual con una herramienta que permita el trabajo en subgrupos.



SOPA DE LETRAS

CACERÍA EXTRAÑA IA



PALABRAS:

ARTIFICIAL	DATOS	ROBOT	VELOCIDAD
PROMPT	CHATGPT	ÉTICA	TEXTO
ALGORITMO	CREAR	RIESGOS	SIRI

Buscar palabras vinculadas a la inteligencia artificial. Las palabras pueden estar en dirección vertical, horizontal y diagonal.



Ecosistema digital

Habilidades: Comprender el funcionamiento del ecosistema digital

Palabras clave: gobernanza, política digital, ecosistema, soberanía

Objetivo de la técnica: Visualizar quienes integran el ecosistema digital y comprender qué rol cumplen.

Público sugerido: grupo de adolescentes

Tiempo estimado: 45 minutos

Disposición del espacio: Un espacio amplio para desplazarse.

Materiales: Etiquetas, marcadores y papelógrafo o pizarra.

Se invita a las personas que llevan adelante la actividad profundizar sobre la temática en el siguiente video: [Sobre la gobernanza en internet](#)



Video Sobre la gobernanza en Internet
Youtube RedPaTodos

Preparación (5 minutos):

Etiquetas con los nombres de los componentes del ecosistema digital ya escritas.
Disponer de al menos una pizarra y marcadores, o papelógrafos y marcadores.

Desarrollo (30 minutos):

- La coordinación le pega en la frente a cada persona el nombre de un componente del ecosistema digital, sin que la persona vea qué dice. El resto de las personas no puede realizar ningún comentario con relación a lo que tiene escrito en la frente.
- Luego que todas las personas tengan etiquetas comienza el juego. Cada persona debe tratar de adivinar qué tiene escrito en la frente. Para ello podrá hacer preguntas a las demás personas que solo podrán responder con “sí”, con “no” o “no sé”; sin dar ningún tipo de pistas.
- Cuando la persona adivina qué es se saca la etiqueta de la frente y se la pega en la ropa.
- Cuando todas las personas hayan descubierto su rol se juntan quienes tienen el mismo rol. Tendrán 10 minutos para elaborar una lista de funciones o potestades que tienen en Internet, con qué otros equipos interactúan y de qué forma.
- Pasan de a un grupo a presentar y van armando un mapa colaborativo de su participación en Internet.

Ejemplo de componentes:

- **Usuarios**
 - Personas físicas que usan Internet para comunicación, entretenimiento, aprendizaje, etc.
 - Empresas y organizaciones que operan y ofrecen servicios digitales.
- **Infraestructura**
 - ***de conectividad:***
 - Proveedores que ofrecen acceso a Internet.
 - Enlaces y cables submarinos
 - Satélites
 - ***Dispositivos y Hardware:***

- Teléfono inteligente
- Computadora
- Tableta

- **Otros:**
 - Centros de datos y servidores.

- **Contenidos y aplicaciones**
 - Sitios web
 - Aplicación
 - Contenido generado
 - Publicidad digital
 - Tienda en línea

- **Intermediarios**
 - Plataformas de pago digital
 - Red social
 - Plataforma de streaming
 - Motor de búsqueda

- **Gobierno**
- **Organismo internacional**
- **Organización de la sociedad civil**
- **Entidades regulatorias**
- **Innovadores y Desarrolladores**
 - Creadores de aplicaciones y software
 - Startups

- **Seguridad Digital**
 - Empresa especialista en ciberseguridad
 - Hackers ético

Espacio de reflexión (10 minutos):

Una vez finalizada la actividad se invita a dialogar sobre el ecosistema digital, cómo funciona, las relaciones de poder, la importancia de cada componente y cómo se puede hacer para que internet sea un espacio más democrático, justo y equitativo.

Mensaje intervenido

Habilidades: Comprender el funcionamiento del ecosistema digital

Palabras clave: sesgos, entorno digital, ecosistema, gobernanza

Objetivo de la técnica: Ver cómo los mensajes en Internet se ven intervenidos según intereses, sesgos y componentes del entorno digital.

Público sugerido: grupo de adolescentes chico (hasta 20 personas)

Tiempo estimado: 60 minutos (depende de la cantidad de rondas que se juegue)

Disposición del espacio: Un espacio amplio para disponerse sentados/as en ronda.

Materiales: Tarjetas prearmadas con roles y regla secreta.

Se invita a las personas que llevan adelante la actividad profundizar sobre la temática en el siguiente video: [Sobre la gobernanza en internet](#)

Preparación (5 minutos):

- Tarjetas con mensajes iniciales.
- Tarjetas con roles y reglas secretas para cada persona jugadora (se puede repetir el rol, la regla debe ser única).

Desarrollo (40 minutos):

- Se invita a que el grupo se sienta en ronda.

- Cada persona será un componente del ecosistema digital al cual se le entregará una regla secreta que define su rol y la regla que debe seguir. Es fundamental que las otras personas no vean su carta. Se enumera del 1 hasta la última persona del juego, por ejemplo, si son 16 personas, la última será la número 16.
- La persona 1 recibe un mensaje inicial, por ejemplo, una búsqueda que dice lo siguiente “necesito información sobre películas educativas”
- Lee en voz alta el mensaje que le llegó y luego modifica el mensaje según su regla secreta (sin revelar la regla o el rol que cumple) y se la pasa a la siguiente persona en forma escrita, con la versión modificada.
- La siguiente persona lee en voz alta y procede a modificar el mensaje según su regla secreta, nuevamente sin revelar su rol.
- Así sucesivamente hasta llegar a la persona 16 (siguiendo el ejemplo).
- Después, las y los jugadores intentan adivinar qué rol o regla secreta tenía cada participante según los cambios realizados. Si alguien arriesga el rol de otra persona y es incorrecto, esa persona pierde. Si acierta el rol sale la otra persona (a la que le adivinaron el rol). Para tratar de adivinar el rol, cada persona puede hacer hasta 3 preguntas donde la respuesta sea solamente “sí” o “no”. No pueden ser preguntas directas como “¿tienes el rol de red social?”
- Cuando salen de 3 a 5 personas, se reinicia el juego con un nuevo mensaje, solamente con las personas que no fueron descubiertas, hasta que queden entre 3 y 5 personas que serán las ganadoras.

Ejemplos de reglas secretas para los jugadores:

ROL	REGLA
Corrector ortográfico automático	Debes mejorar la sintaxis de la oración
Proveedor de Internet lento	Elimina una palabra clave de cada mensaje que pase por ti
Censor de contenido sensible	Borra cualquier término que pueda ser controvertido
Plataforma social	Radicalizar el mensaje agregando una palabra o un emoji para hacerlo más llamativo.
Sistema de moderación automatizado	Bloquea cualquier palabra considerada ofensiva
Gobierno con políticas de privacidad	Cambia los nombres propios por “usuario anónimo”.
Traductor de idiomas	Transforma una palabra clave al inglés o al portugués.
Empresa	Dentro del mensaje se tiene que incluir una promoción a un producto

Espacio de reflexión (15 minutos):

Una vez finalizada la actividad se invita a dialogar sobre el funcionamiento del entorno digital analizando cómo los mensajes en Internet se ven intervenidos según intereses y sesgos y cómo se puede hacer para colaborar a la generación de un espacio más democrático, justo y equitativo.

Adaptación virtual:

Esta dinámica se puede realizar de manera virtual.

Mini glosario

Algoritmo: Secuencia finita y ordenada de instrucciones que se utilizan para resolver un problema o realizar una tarea. Serie de pasos que, al seguirlos, te llevan a un resultado específico.

Desinformación: Refiere a información engañosa y malintencionada que intenta manipular creencias, emociones y opiniones del público en general. Se crea, presenta y divulga con fines lucrativos o para inducir a error deliberadamente a la población y puede causar un perjuicio público.

Economía digital: Refiere al uso de tecnologías digitales en la economía, afectando la producción, comercialización y consumo de bienes y servicios. Esto implica el uso de internet, plataformas en línea o redes sociales para llevar a cabo transacciones y actividades económicas.

Ecosistema digital: Un ecosistema digital es un sistema integrado de recursos tecnológicos, plataformas y servicios que interactúan para lograr un objetivo específico. Es importante conocer quiénes participan en el entorno digital, la gobernanza, las relaciones de poder y las responsabilidades de los diferentes actores que integran este ecosistema.

Inteligencia Artificial: La inteligencia artificial (abreviado: IA), en el contexto de las ciencias de la computación, es una disciplina y un conjunto de capacidades cognoscitivas e intelectuales expresadas por sistemas informáticos o combinaciones de algoritmos cuyo propósito es la creación de máquinas que imiten la inteligencia humana para realizar tareas, y que pueden mejorar conforme recopilen información.

Inteligencia artificial generativa: La Inteligencia Artificial Generativa (IA Generativa) es una rama de la IA que se enfoca en la creación de nuevo contenido, como

texto, imágenes, música, audio y videos, a partir de C existentes. A diferencia de la IA tradicional, que se enfoca en tareas específicas o en la clasificación de información, la IA generativa puede aprender patrones y generar nuevas instancias de datos.

Sesgo: El sesgo es un peso desproporcionado a favor o en contra de una cosa, persona o grupo en comparación con otra, generalmente de una manera que se considera injusta.

Sesgo algorítmico: El sesgo algorítmico ocurre cuando un algoritmo de aprendizaje automático produce resultados sesgados, injustos o discriminatorios. Esto se debe a que el algoritmo refleja los sesgos de las personas que lo desarrollaron o entrenaron, o porque los datos de entrenamiento son sesgados.

Soberanía digital: La soberanía digital se refiere a la capacidad de un país, organización o individuo de ejercer autonomía y control sobre sus activos digitales, datos, infraestructura y tecnología. Esto incluye tener el poder de decidir cómo se usan, se gestionan y se protegen los datos, así como el control sobre la tecnología que se utiliza.