






**Reconocimiento de códigos
morales y éticos**

Recursos de aprendizaje relacionados (Pre clase)	Grado: 10 UoL: ¿Cómo expones tus ideas? LO: Estimulación para el uso de herramientas tecnológicas en la comunicación
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Incorporar a la práctica diaria elementos éticos • Aplicar códigos de ética y moral a la comunicación ciberespacial
Habilidad / Conocimiento (H/C)	SCO: : Investiga en internet sobre las normas de ética y moral en el ciberespacio 1. Emplear los motores de búsqueda adecuados. 2. Identificar las normas de ética y moral. 3. Analizar cada una de las normas. 4. Aplicar las normas en la comunicación con otros a través de Internet
Flujo de aprendizaje	1. Introducción 1.1 Actividad introductoria: Encuentra a alguien que... 2. Objetivos de aprendizaje 3. Contenido 3.1 Actividad 1: ¿ Y si...? 3.2 Actividad 2: Los diez mandamientos de la red. 4. Resumen 5. Tarea
Guía de valoración	Este objeto de aprendizaje ha sido diseñado con el fin de ayudar a los estudiantes a reconocer aquellos comportamientos que van en contra de la moral y la ética en la informática para que sean evitados al concientizarse sobre los daños que éstos pueden ocasionar a sí mismos y a terceros. Para la evaluación del estudiante en este objeto de aprendizaje se tendrá en cuenta la participación de los estudiantes en cada una de las etapas del proceso y la presentación del tema asignado.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Introducción</p> 	<p>Introducción</p>	<p>Actividad introductoria: Encuentra a alguien que...</p> <p>Para la siguiente actividad, los estudiantes trabajan individualmente entrevistando a sus compañeros con la ayuda de un test que aparece en el material del estudiante. La idea de este test es encontrar personas que cumplan con el enunciado preguntado. Al encontrar a una persona que lo haga, se escribe su nombre frente al enunciado.</p> <hr/> <p>Encuentra a alguien que...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haya creado una cuenta en una red social con un nombre falso. 2. Tenga más de dos cuentas de e-mail que emplea con diferentes propósitos. 3. Haya mentido en línea sobre su identidad, dando un nombre falso. 4. Haya empleado la cuenta de e-mail o de alguna red social de algún conocido haciéndose pasar por este. 5. Haya ingresado y leído los mensajes de otro sin su autorización. 6. Haya copiado textualmente de alguna página web para la realización de una tarea. <p>Una vez los estudiantes han encuestado a varios de sus compañeros y recogido los nombres de algunos compañeros que hayan incurrido en las actividades anteriormente nombradas, se socializan las respuestas ingresando los nombres en un recurso interactivo (Anexo 1). El docente invita a los estudiantes a que comenten en qué momento realizaron algunas de esas acciones y por qué. Después de tomar nota de los motivos expuestos por los estudiantes, el profesor les pregunta si creen que estos comportamientos pueden tener consecuencias graves o no y por qué.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Preguntas y cuadro con entrada de texto.</p> <p>Ver anexo 1</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Objetivos 	Objetivos	Objetivos de aprendizaje: El profesor pide a los estudiantes que planteen los objetivos que esperan alcanzar y los escribe. Luego presenta los objetivos propuestos para este objeto de aprendizaje.	Recurso interactivo y texto. Habilitar cuadro de texto para que el docente escriba los objetivos que los estudiantes planteen. Luego, aparecen los objetivos en un cuadro.
Contenido 	El docente presenta el tema	Actividad 1: ¿Y si...? (H/C1, H/C2) El docente les pide a los estudiantes que trabajen en grupos de no más de cinco estudiantes. A cada grupo de estudiantes le será asignado un escenario (Anexo 2). Ellos deben representarlo frente a algunos de sus compañeros dándole el desenlace que se les ocurra. Una vez los grupos están listos, dos o tres grupos se unen para ver la representación de sus compañeros. Al finalizar cada representación, los espectadores deben decidir si están a favor o en contra del desenlace dado por el grupo argumentando sus respuestas. Las conclusiones a las que lleguen serán recopiladas para luego ser presentadas al resto del grupo. En cada uno de estos grupos grandes se escoge un vocero que comentará brevemente de qué se trataba cada escenario con su solución y las conclusiones a las que llegaron. Después de las presentaciones de las conclusiones, el docente le pregunta a sus estudiantes. Los estudiantes pueden primero discutir las preguntas en sus grupos y posteriormente compartirlas con el resto del grupo. <ul style="list-style-type: none"> • Cómo usuarios de la web, ¿saben si existen normas que regulen el comportamiento de los cibernautas? • i estuviese en tu poder, ¿qué normas 	Recurso interactivo Recurso interactivo con los escenarios.

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
		<p>impondrías tú? Y, ¿qué cosas permitirías hacer en la web?</p> <p>Trabajando en los mismos grupos iniciales de cinco integrantes, los estudiantes investigan sobre uno de los siguientes temas y preparan una exposición (Anexo 3):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ética informática y los 10 mandamientos de la ética informática • Netiqueta <p>Dado que habrá varios grupos presentando los resultados de los mismos temas, el docente puede optar por unir de a dos grupos, cada uno con tema diferente, para que hagan las presentaciones entre ellos. Usando el formato de retroalimentación (Anexo 4), los estudiantes se evalúan entre sí.</p>	
		<p>Actividad 2: Los 10 mandamientos de la ética informática (H/C1, H/C3, H/C4).</p> <p>Trabajando en tríos, cada grupo escoge uno de los mandamientos de la ética informática para analizarlo y buscar más información al respecto, pueden incluir casos reales en donde haya ocurrido una violación al mandamiento y las consecuencias que esto acarreó.</p> <p>Con la información recogida, los estudiantes elaboran un póster para exhibir en los muros de la institución educativa y en el que además inviten a los demás estudiantes a que no incumplan el mandamiento seleccionado.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Frases con opción similar a falso/verdadero pero con los enunciados “Ofensivo” y “No ofensivo”. El recurso ofrece retroalimentación. (Ver anexo 2)</p>
<p>Resumen</p> 	<p>Conclusión y cierre</p>	<p>Mapa conceptual con términos, definiciones y ejemplos de los temas tratados durante la clase (la ética informática, la netiqueta o los 10 mandamientos de la ética informática).</p>	<p>Recurso interactivo</p> <p>Texto con hide.</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza / Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p>Tarea</p> 	<p>Evaluación (post-clase)</p>	<p>Consciencia en el uso de redes sociales (H/C1, H/C2, H/C6, H/C7, H/C8).</p> <p>Crea una historieta en la que le enseñes a un público más joven (11 a 13 años) sobre la ética informática, la netiqueta o los 10 mandamientos de la ética informática.</p>	<p>Imagen y texto</p> <p>Descripción de la tarea e ilustración..</p>

Anexo 1

Encuentra a alguien que...	Nombre
Haya creado una cuenta en una red social con un nombre falso.	
Tenga más de dos cuentas de e-mail que emplea con diferentes propósitos.	
Haya mentido en línea sobre su identidad, dando un nombre falso.	
Haya empleado la cuenta de e-mail o de alguna red social de algún conocido haciéndose pasar por este.	
Haya ingresado y leído los mensajes de otro sin su autorización.	
Haya copiado textualmente de alguna página web para la realización de una tarea.	

Anexo 2

Escenario 1: Al usar uno de los computadores de la biblioteca, tu compañero y tú se dan cuenta que la última persona que usó el computador, alguien a quien ustedes conocen, dejó su cuenta de Facebook abierta. La curiosidad les pica a ambos por revisar los mensajes pues sospechan que esta persona está saliendo con otro estudiante de la institución. ¿Qué harán?

Escenario 2: Una de tus amigas sospecha que su novio usa salas de chat para conocer a otras chicas. Tú le propones que creen un perfil falso para investigar las acciones del muchacho. ¿Qué harán?

Escenario 3: Tú y tu grupo de amigos del colegio han tenido problemas con uno de los docentes. Uno de tus amigos que es muy bueno con el computador, les propone que creen memes burlándose de este profesor y los publiquen en redes sociales. ¿Qué harán?

Escenario 4: Navegando en uno de los computadores del colegio, descubres unos archivos en los que se hablan del desempeño académico de varios estudiantes. Cuando se lo cuentas a uno de tus compañeros, este te propone que creen una página web y publiquen anónimamente los comentarios y después inviten a los involucrados y demás estudiantes a leer los comentarios. ¿Qué harán?

Escenario 5: Para el proyecto final de una de tus materias no te quedó tiempo y por tanto no preparaste nada. A última hora decides mirar que encuentras en internet, topándote con un buen documento que podría servir como tu proyecto. Tú consideras que puedes descargar el archivo, modificar algunas cosas y presentarlo a tu docente. ¿Qué harás?

Escenario 6: Un amigo tuyo, muy hábil con las computadoras, ha descubierto una forma de sacar cantidades de dinero muy pequeñas de las cuentas de los clientes de un banco y depositarlas en otra cuenta. Al ser cantidades tan pequeñas, existen pocas posibilidades de que los usuarios las perciban, pero al tratarse de miles de usuarios, esas cantidades rápidamente suman cientos de millones de pesos. Como él no tiene una cuenta bancaria, pero tú sí, te propone que se alíen para depositar el dinero en tu cuenta. ¿Qué harás?

Anexo 3

Ética informática: Recordemos que la ética estudia los comportamientos o acciones humanas que pueden ser considerados como buenos o malos. Por lo tanto, la ética informática reflexiona sobre las actividades humanas en internet y busca regularlas para evitar que sus usuarios cometan actividades no éticas e ilegales que puedan perjudicar a la sociedad. Entre los aspectos que examina la ética informática, encontramos la protección a la propiedad intelectual (copy right), el acceso, la privacidad, la seguridad y la comunidad.

Netiqueta: La netiqueta es la adaptación de las normas de etiqueta a la interacción virtual entre usuarios de la red.

Los 10 mandamientos de la ética informática: Imitando a los 10 mandamientos bíblicos, los 10 mandamientos de la ética informática describen comportamientos orientados hacia el buen uso y manejo de la computadora, y aunque fueron pensados como códigos de conducta profesional, aplican para cualquier usuario de las redes.

1. No usarás una computadora para dañar a otros.
2. No interferirás con el trabajo ajeno.
3. No indagarás en los archivos ajenos.
4. No utilizarás una computadora para robar.
5. No utilizarás la informática para realizar fraudes.
6. No copiarás o utilizarás software que no hayas comprado.
7. No utilizarás los recursos informáticos ajenos sin la debida autorización.
8. No te apropiarás de los derechos intelectuales de otros.
9. Deberás evaluar las consecuencias sociales de cualquier código que desarrolles.
10. Siempre utilizarás las computadoras de manera de respetar los derechos de los demás.

Anexo 4

Criterios	Muy bien	Bien	Regular
Hay evidencia de preparación por parte de todos los miembros del grupo (investigación y práctica).			
Los expositores comprenden y dominan el tema que están presentando. Son capaces de responder a las preguntas de los espectadores.			
La presentación incluye ayudas audiovisuales adecuadas para la presentación.			
Los expositores establecen contacto visual con el público y emplean un tono de voz adecuado.			
Comentarios:			