



Guía del episodio: “¡Esa no soy yo!”

Introducción y cómo utilizar esta guía

Into the Cloud™ es el producto emblema del National Center for Missing & Exploited Children (NCMEC) en materia de seguridad en línea y está diseñado para alumnos de primaria. La temporada 3 tiene como público objetivo alumnos de la escuela primaria superior. En función de distintas denuncias a la CyberTipline, creemos que el contenido de estos videos es apropiado para niños de tercero a sexto grado. Sin embargo, estamos al tanto de que las comunidades difieren entre sí, por lo que dejamos a criterio del facilitador determinar si el contenido es apto para alumnos de tercer grado. Into The Cloud se enfoca en prevenir la seducción en línea, la sextorsión y la victimización a través de la inteligencia artificial generativa. También brinda recursos sobre cómo hacer una denuncia y recibir ayuda.

Antes de utilizar esta guía, visite NCMEC.org/NetSmartz/es/videos para ver el episodio "¡Esa no soy yo!". En este episodio, se tratan importantes conceptos de seguridad en línea que se reforzarán a través de las actividades presentadas a lo largo de esta guía.

Resumen del video

Clicky y Nettie descubren que alguien ha estado utilizando inteligencia artificial generativa para crear imágenes de personas en Falsizone, por lo que se dirigen a ese lugar para investigar. Con la ayuda de Gig, logran dar con el origen de las imágenes creadas con inteligencia artificial generativa e instalan un parche de seguridad para evitar que la inteligencia artificial se siga utilizando de forma incorrecta.

Acerca de los problemas: Los peligros de los deepfakes y la importancia de verificar las fuentes

Los deepfakes son imágenes o videos hiperrealistas, generados artificialmente, que se pueden utilizar para manipular o engañar a las personas. Estas imágenes también se pueden describir como "imágenes sintéticas" o "falsificaciones digitales". Se pueden emplear para espantar desinformación, acosar a personas o incluso cometer fraudes. Es esencial desarrollar un sentido crítico sobre la información que se encuentren en línea y verificar la fuente antes de compartirla.

Objetivos de aprendizaje:

No todo lo que lean o vean en línea es verdad. La inteligencia artificial es cada día más avanzada, por lo que es cada vez más difícil detectar si algo es verdadero. Los adultos y jóvenes deben tomarse el tiempo para corroborar la información que escuchan, leen o ven en línea.

Está bien denunciar cualquier contenido en línea que les produzca incomodidad, incluso imágenes que pudieron haber sido creadas con inteligencia artificial. Las imágenes inapropiadas de niños (personas menores de 18 años), incluso aquellas generadas con una aplicación o con inteligencia artificial, pueden reportarse a la CyberTipline a través de CyberTipline.org. Un ejemplo de una imagen inapropiada que debe denunciarse ante NCMEC podría ser la imagen de un niño sin ropa, o con poca ropa, en la que se pueden apreciar partes privadas de su cuerpo.

Introducción y cómo utilizar esta guía

Cómo utilizar esta guía

Esta guía para facilitadores consta de cuatro componentes distintos. Puede ver el video múltiples veces y utilizar una actividad diferente en cada oportunidad para aprender y reforzar algunas temáticas importantes que se tratan en este video.

04 Presentación de PowerPoint
15 a 40 minutos

06 Actividad grupal
40 a 50 minutos

05 Actividad grupal
30 a 40 minutos

07 Actividad en parejas
30 a 40 minutos

Presentación de PowerPoint

NetSmartz®

INTO THE
CLOUD™

Temporada 3



Instrucciones:

Después de ver el video, abra la presentación de PowerPoint y repase los conceptos de prevención aprendidos. Algunas diapositivas contienen información para que la presente: léalas en voz alta.

En cuanto a las diapositivas que contienen preguntas, primero haga la pregunta, permita que los presentes expresen sus opiniones y luego haga clic en la diapositiva para revelar las respuestas.

El archivo PowerPoint contiene notas para el facilitador que deberá revisar antes de la presentación para sentirse más cómodo con las temáticas tratadas.



Tiempo (15 a 40 minutos):

Esta presentación es flexible. Luego de ver el video de 4 minutos, utilice la presentación para repasar algunos de los temas tratados. Si opta por dictar toda la presentación, esta debería tener una duración total aproximada de 40 minutos, incluido el video. Como alternativa, puede presentar una selección de diapositivas, ver el video nuevamente más tarde y tratar las diapositivas restantes en una sesión aparte.



Objetivos de aprendizaje:

No todo lo que lean o vean en línea es verdad. La inteligencia artificial es cada día más avanzada, por lo que es cada vez más difícil detectar si algo es verdadero. Los adultos y jóvenes deben tomarse el tiempo para corroborar la información que escuchan, leen o ven en línea.

Está bien denunciar cualquier contenido en línea que les produzca incomodidad, incluso imágenes que pudieron haber sido creadas con inteligencia artificial. Las imágenes inapropiadas de niños (personas menores de 18 años), incluso las que son generadas con una aplicación o inteligencia artificial, pueden reportarse a la CyberTipline a través de CyberTipline.org. Un ejemplo de una imagen inapropiada que debe denunciarse ante NCMEC podría ser la imagen de un niño sin ropa, o con poca ropa, en la que se pueden apreciar partes privadas de su cuerpo.



Puede consultar la presentación en
NCMEC.org/NetSmartz/es/resources#laspresentaciones

Actividad grupal

 **Tiempo:** De 30 a 40 minutos

Materiales necesarios:

- Ejemplos impresos de imágenes auténticas o generadas con inteligencia artificial
- Papel y lápices/bolígrafos para tomar notas

- **Opcional:** Acceso a internet para corroborar información
- Pizarra o papel afiche (para compartir en grupo)

Objetivos de aprendizaje:

- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico mediante la evaluación de las imágenes en línea.
- Ayudar a los alumnos a reconocer los indicios característicos de los recursos multimedia generados por inteligencia artificial.
- Fomentar la colaboración y el intercambio de ideas sobre la alfabetización mediática.

Instrucciones:

- Imprima ejemplares de fotos auténticas y generadas por inteligencia artificial.
- Divida a los alumnos en grupos pequeños (o, si prefiere, incluya a toda el aula en la actividad), exhiba las imágenes y reparta a cada grupo un conjunto de imágenes.
- Desafíe a los alumnos a clasificar las imágenes en "AUTÉNTICAS" o "GENERADAS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL" en función de su análisis.
- Incluya imágenes generadas con inteligencia artificial que sean más fáciles de reconocer, así como imágenes que no puedan distinguirse de las que son auténticas.
- Después del proceso de clasificación, pida a los grupos que expongan su razonamiento:
 - ¿Qué señales los ayudaron a decidir?
 - ¿Fue más difícil de lo esperado?
 - ¿Qué aprendieron de esta actividad?

Principales puntos de discusión posteriores:

- No todo lo que se ve en línea es real.
- La tecnología está evolucionando, lo que hace que sea más difícil detectar el contenido generado con inteligencia artificial generativa.
- Siempre verifiquen antes de compartir contenido.

Preparen una campaña de sensibilización sobre las imágenes creadas con inteligencia artificial generativa

Actividad grupal

NetSmartz®

INTO THE
CLOUD™

Temporada 3

 **Tiempo:** De 40 a 50 minutos

 **Materiales necesarios:**

- Papel, marcadores o herramientas digitales (lienzo, etc.)
- Opcional: accesorios o disfraces sencillos para los "anuncios".
- Pizarra o notas adhesivas grandes

 **Objetivos de aprendizaje:**

- Sensibilizar sobre los riesgos de las imágenes explícitas creadas con inteligencia artificial generativa.
- Fomentar conductas positivas en línea y una alfabetización mediática crítica.
- Fomentar el trabajo en equipo y la creatividad.

 **Instrucciones:**

- Divida a los alumnos en grupos y pídaleles crear un comercial de televisión corto o afiches publicitarios para el resto de los compañeros con el fin de sensibilizar sobre los riesgos de la creación de imágenes sintéticas, o lo que se conoce como "*deepfakes*".
- Anímelos a preparar recursos visuales creativos, eslóganes ingeniosos y llamamientos a la acción claros.
- Luego de crear las campañas, los grupos las presentarán al resto del aula.

Preguntas de debate luego de la presentación:

- ¿Qué aprendieron acerca de las imágenes creadas con inteligencia artificial generativa?
- ¿Cuáles son las lecciones más importantes que desean que la audiencia recuerde?
- Si la audiencia solo recuerda cinco palabras, ¿cuáles deberían ser?

Actividad en parejas

Tiempo (de 30 a 40 minutos)

Materiales necesarios:

- Temas de debate impresos (a continuación)
- Opcional: acceso a internet para realizar búsquedas rápidas
- Papel o dispositivos para hacer anotaciones

Objetivos de aprendizaje:

- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico mediante el análisis de distintas perspectivas acerca de la inteligencia artificial generativa.
- Practicar una comunicación entre pares respetuosa y técnicas de debate.
- Explorar los potenciales impactos positivos y negativos de la inteligencia artificial generativa sobre la sociedad.

Instrucciones:

- Pida a los estudiantes que formen parejas (dos por pareja).
- Asígnele a cada pareja un tema de debate de la lista que figura a continuación.
- Uno de los alumnos de la pareja deberá argumentar a favor de la afirmación del tema de debate y el otro deberá argumentar en contra.
- Los alumnos deberán preparar sus argumentos en un lapso de 10 o 15 minutos. Conceda unos minutos para realizar una breve investigación en caso de ser necesario.
- Pida a cada pareja que debata entre sí durante un lapso de 10 a 15 minutos.
- Luego de los debates, modere una discusión en la que participen todos los alumnos del aula utilizando preguntas orientativas:
 - ¿Cuáles fueron los argumentos más convincentes?
 - ¿Alguna persona cambió de opinión luego de escuchar a la otra parte?
 - ¿Qué hizo que el argumento resultara convincente?

Temas del debate

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">• La inteligencia artificial generativa es más beneficiosa que perjudicial para la sociedad.• Las potenciales consecuencias negativas de la inteligencia artificial superan sus beneficios.• La inteligencia artificial generativa hará que aumente el acoso escolar.• El uso de la inteligencia artificial generativa en la educación mejorará los resultados académicos de los alumnos.• Los riesgos de que la inteligencia artificial sea utilizada incorrectamente superan sus beneficios. | <ul style="list-style-type: none">• La inteligencia artificial generativa debe ser regulada para prevenir las consecuencias perjudiciales.• La inteligencia artificial generativa resultará en una pérdida de la creatividad y de la innovación humana.• La inteligencia artificial generativa controlará el mundo.• La inteligencia artificial generativa nos hará más inteligentes.• La inteligencia artificial generativa nos hará más holgazanes. |
|--|---|