

CIUDADANIA DIGITAL
Derechos y responsabilidades que tenemos como
ciudadanos, en entornos digitales. Riesgos



Propuesta 1:” El juego del chat”

Objetivo general: conceptualizar los términos de huella e identidad digital, visualizar los posibles factores de riesgos a los que se exponen si no se navega y actúa de forma responsable en la web a partir de una actividad lúdica.

Destinatarios: Estudiantes del 1° ciclo de nivel medio (se puede adaptar a otros niveles)

Objetivo: A través de una propuesta lúdica, los estudiantes pueden diferenciar distintos tipos de interacciones virtuales, reflexionar acerca de las comunicaciones que establecen con otros, y vincularlas con posibles consecuencias en la vida real.

Recursos:

- tablero que grafica una sala de chat
- Dos sobres que contienen los mensajes escritos de los dos protagonistas.
- Marcadores de color verde, rojo y amarillo.

Imprimibles: Posibles mensajes para utilizar en los diálogos del juego del chat:

Hola, cómo estás?
Hola Amiga!
Hola Amigo!
hola! todo bien?
Que onda?
Nos conocemos de la fiesta de Cami
Soy amiga de tu prima
somos compañeros de curso
¿Te acordás de mí?
Me encanta la remera que tenés en la foto
Voy a tu casa y hablamos, dale? mandame la ubicación
Me haces reír
Tenemos que vernos y hablar!



Me encanta tu perro!
hoy me siento un poco triste
hoy estoy feliz!
nos conocemos?
soy tu fan! ¡me encanta la foto que pusiste de perfil!
Quiero más fotos tuyas
me cae mal la profe de historia
qué calor hace!
qué aburrido!
estás en el cole?
vamos hablando...
Tengo algo muy importante que contarte!
El finde podemos hacer algo Me voy de vacaciones con mis viejos y hermano
No hay nadie en casa
vas hoy al club?
vas al cine?
tengo tu libreta!!
hacemos algo mañana?
qué lindo verte!
qué coincidencia!
me gustó mucho verte
sabía que te iba a encontrar ahí
sí
no
hola
genial!
te llamo

me parece bárbaro!
me encanta!
tengo hambre! comemos algo?
no sabés lo que me pasó esta mañana!
Estás bien?
vos y yo nos conocemos de algún lado
please, no cuentes a nadie
dale, animate!
vamos donde digas
te espero en el bar de la esquina del cole
estás sola/o?
qué te parece?

Desarrollo:

Se divide la clase en grupos de 6 alumnos y se entrega a cada uno/a el tablero que grafica el chat.

Cada grupo, a su vez, se divide en dos subgrupos: uno representa a un “contacto desconocido” y el otro a un niño o niña. Cada subgrupo tiene un sobre que contiene los mensajes para ir armando el diálogo. La/el docente dará la consigna de que el chat sea iniciado por un mensaje del “Contacto desconocido”.

Por otro lado, uno de los grupos es designado “Juez”. Una vez terminada la interacción en los tableros, los jueces circulan por los grupos con los marcadores de colores rojo, verde y amarillo. Previamente el docente les dio la siguiente consigna: “Ustedes son los jueces y tienen que definir cuándo se establece un diálogo potencialmente peligroso para el chico o chica que está chateando con una persona desconocida”.

Referencias de colores para los jueces:

Rojo: PELIGRO, mensaje donde el niño/a brinda al desconocido datos personales o concreta una cita real.

Amarillo: ALERTA, mensaje donde el niño/a brinda al desconocido información personal, pero no precisa.

Verde: AVANZAR, mensaje donde el niño/a interactúa sin dar datos personales ni comprometer su integridad.

Una vez finalizado el desarrollo del juego, se hará una puesta en común sobre lo sucedido en cada chat (se pueden pegar los tableros en el pizarrón), las actitudes tomadas por los niños/a protagonistas, la actitud del “contacto desconocido” y a partir de ello, las medidas preventivas que deben tener en cuenta los chicos en situaciones similares. La/el docente además abrirá el espacio para que los estudiantes comenten experiencias propias y cómo las resolvieron.

Para promover el debate y la reflexión les proponemos leer alguna de las siguientes frases y discutir su grado de acuerdo, argumentando su posición y presentando algún ejemplo que conozcan que la ilustre.

- En las redes sociales, cuánto más públicas y más amigos tenés ¡mejor!
- Tener privacidad en Internet quiere decir compartir tus cosas sólo con las personas que vos elegís.
- Tener privacidad en Internet es que sólo vos y tus mejores amigos vean lo que subís.
- En las redes sociales podés seleccionar quién puede ver cada contenido que subís.
- Un buen criterio para elegir contactos es sólo aceptar personas que conozcas en el mundo offline.
- Un buen criterio para elegir contactos es sólo aceptar amigos de amigos.
- Si no vas a dejar que tus post sean públicos, mejor ni tengas un perfil en una red social.
- Las redes sociales sirven para conocer gente nueva.

Luego de escuchar las posiciones de todos, abrir el debate: ¿Para qué se usan las redes sociales? ¿Cuáles son los riesgos de compartir todo de manera pública? ¿Por qué necesitamos configurar nuestra privacidad?

Cierre: Para finalizar, se convocará a las y los estudiantes a elaborar las pautas de autocuidado a tener en cuenta para un intercambio seguro cuando emplean una comunicación virtual.

Actividad solicitada(opcional): Como producto final que realicen una infografía utilizando alguna de las aplicaciones disponibles en la netbook, o bien en una cartulina. Si disponen de conectividad se puede realizar con plantillas desde CANVA.

Propuesta 2: Juego de recorrido “Conectados y desconectados”

*Recorrer el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) puede ser muy divertido. El camino está lleno de prendas y desafíos que tendrás que superar para convertirte en Ciudadano Digital y poder aprovecharlas al máximo.
juego de cartas con desafíos*

Este juego resulta útil para comprender las situaciones positivas y negativas del uso de las tecnologías. Los riesgos a los que podemos estar expuestos son prevenibles haciendo un uso seguro y responsable de las mismas. ¡Alcanzar la ciudadanía digital es nuestro objetivo!

Tipo de juego: recorrido

Meta: recorrer las casillas hasta el final cumpliendo con los desafíos.

Destinatarios: segundo ciclo de nivel primario (se puede adaptar a otros niveles)

Jugadores: grupal

Recursos:

* Un tablero numerado del 1 al 100 con 9 símbolos de conexión y 10 cables desconectados

*1 dado

* Ficha o piezas para cada jugador que usará para moverse por el tablero

* Instrucciones y desafíos.

Dinámica: cada jugador irá avanzando por el tablero según la indicación del dado, cumpliendo con los desafíos y las posibilidades de avanzar o retroceder según se indica.

Final del juego: quien llegue a la casilla N°100

Imprimibles: tablero-instrucciones- desafíos

link: https://www.nuestrolugar.com.ar/kits_didacticos.php

Propuesta 3: “Multi TIC” juego de cartas con desafíos

Este Multi-juego de cartas permite introducir al aula conceptos educativos y valores aplicables tanto al mundo virtual como al “mundo físico relacionados con la **ciudadanía digital**

Tipo de juego: cartas

Meta: cumplir con la realización de los desafíos según la cantidad y variedad que indique la carta META

Destinatarios: estudiantes del nivel medio (se puede adaptar a otros niveles)

Tipos de desafíos:

- Con restricciones: adivinar lo que dice la carta
- Con dibujo: decir a través de un dibujo lo que dice la carta
- Con mímica: decir a través de mímica lo que dice la carta
- desafío grupal: enumerar en forma grupal elementos que pertenezcan a la temática que indica la carta.
- Con opciones: el jugador selecciona un compañero/a para resolver la trivia .

Jugadores: grupal hasta 5 participantes por equipo

Recursos: cartas con los diferentes desafíos

Dinámica: el grupo irá juntando las cartas con los diferentes desafíos realizados correctamente hasta cumplir con la cantidad y tipo que indica la carta META

Imprimibles: cartas -instrucciones

link: https://www.nuestrolugar.com.ar/kits_didacticos.php

Propuesta 4: “Ruleta de imágenes”

Destinatarios: Nivel Inicial –ciclo Infantes

Esta propuesta está pensada para generar encuentros de dialogo con y entre las infancias en relación a la interpretación de imágenes relacionadas a la ciudadanía digital, buenos y malos hábitos.

Tipo de juego: de azar

Objetivo: girar la ruleta y según el color tomar una imagen utilizándola como disparadora de dialogo en el análisis de la misma.

Preguntas orientadoras:

¿Qué se observa en la imagen?

¿es correcto hacer eso?

¿a quienes les pasa eso?

¿es bueno y hace bien?

Jugadores: grupal, de a un niño giran la ruleta

Recursos: imágenes con referencia de colores –ruleta (virtual o física).podés crearla en <https://wordwall.net/es>



Dinámica: da a uno por vez los niños/as tiran la ruleta y toman la imagen según el color, en primer lugar, deberán armar la imagen (rompecabezas) para luego entre todos/as poder iniciar un dialogo reflexivo sobre la misma, con la guía de la/el docente

Imprimibles: imágenes



