



## Uso responsable y seguro

Este taller puede ser utilizado en un formato jornada - 3 hrs o subdividirlo e integrar, cada actividad, al aula durante por ej un mes.

**Destinatarios:** estudiantes de educación media

### Dinámica Rompe-hielo - 15 min

Hacer una ronda e ir pasar un globo invisible, preguntando nombre y red social que utilicen. Dividir el espacio en dos lados e ir haciendo preguntas que tengan dos opciones de respuesta.

- De un lado los que viven a menos de 5 cuadras y del otro a más de 6 cuadras
- De un lado los que usan internet menos de 2 horas por día y del otro los que usan más de dos horas por días
- De un lado los que juegan videojuegos en línea y del otro los que no
- De un lado los que usan Twitter y del otro los que no
- De un lado los que usan Facebook y del otro los que no
- De un lado los que usan Instagram y del otro los que no
- De un lado los que usan Youtube y del otro los que no
- De un lado los que saben cómo configurada la privacidad en la red social que más utilizan
- De un lado los que alguna vez leyeron comentarios ofensivos en alguna de las redes sociales que usan y del otro los que no
- De un lado los que alguna vez se sintieron vulnerados usando una red social y del otro los que no

### Red de acciones positivas - 20 min

#### Ficha 17 Secundaria

Este juego servirá para introducir la temática y descontracturar el ambiente.

El objetivo es reflexionar sobre qué cosas podemos hacer de forma distinta e identificar que todos podemos tener actitudes violentas sin darnos cuenta porque las tenemos naturalizadas.

1. Le damos el ovillo de lana o hilo a una persona y le pedimos que diga algo que puede hacer para que la vida en internet sea mejor para todos y todas.

Luego, tiene que sostener la punta y tirar el ovillo a otra persona.

2. La segunda persona, recibe el ovillo y dice también algo que puede hacer, desde su lugar, para generar espacios libres de violencia en internet. Esta segunda persona debe tomar una parte del hilo o lana y tirar el resto del ovillo.

Empezar por los moderadores para ejemplificar

**Al final, se formará una red de acciones positivas que son realizables y concretas**

## **Armado de grupos con consigna de logos - 10 min**

Entregar icono de red social y definiciones, pedirles que se encuentren

[Imprimir](#)

## **Juego Tabu digital - 30 min**

Dividir en grupo de 4 estudiantes o de la cantidad de tal manera que quede un moderador por grupo.

Instrucciones:

una dupla de jugadores tiene que elegir al azar una tarjeta del mazo y lograr que la otra dupla adivine la palabra con una mezcla de dígalos con mímica hablada .

Al finalizar la primer dupla, representa la que estaba adivinando

Se repite 2 veces

Tiempo 5 minutos (poner cronómetro general)

Como ejemplo se representarán:

- Grooming
- Fake News
- Sexting

[Tarjetas](#) seleccionar las más fáciles y concretas para representar

## **Lo Público-privado-íntimo - 20 min**

### **FICHA 10**

Para este juego es necesario elegir un lugar (por ejemplo patio o salón) y organizarlo en tres sectores diferentes correspondientes a cada una de las siguientes categorías:

**público** (pueden verlo todos, incluso desconocidos), **privado** (sólo amigos y familiares de confianza) e **íntimo** (sólo yo). Si es posible, incluir un cartel para cada sector.

A continuación, se leerá una situación y los participantes deberán dirigirse hacia el sector de la categoría que consideran correspondiente con la situación leída. En situaciones en las que hay desacuerdo, cuando no todos se dirigieron a la misma categoría, es importante abrir un espacio de diálogo y escuchar las distintas opiniones.

Situaciones:

- La canción de la película que salió ayer
- Una foto de mis amigos y yo en la playa/piscina
- Un recital al aire libre
- La música que me gusta
- Una serie de televisión
- La dirección de mi casa
- Mi ropa interior

- Mi juego preferido
- Mis contraseñas
- La materia que más me gusta
- Una invitación al festejo de mi cumpleaños
- Un video del cumpleaños de mi primo
- Mi foto de perfil
- Mi cuenta de Instagram
- Qué jabón uso para bañarme

### **Rompecabezas configuración de privacidad en redes sociales - 20 min**

En grupos

Se dispondrán imágenes desordenadas de los pasos a seguir para configurar la privacidad de cuenta de instagram, de comentarios y de historias y los estudiantes deberán colocarlas en el orden correcto. Y armar el paso a paso en un collage

[Tarjetas](#)

### **Ronda y reflexión final - 30 min**

Con una pelota de papel

- Algo que me guste de Internet
- Algo que no me guste de Internet
- Algo que me gustaría cambiar de Internet
- Que me llevo del taller
- Que me pareció el taller
- Un deseo para el año

Este material fue elaborado por el equipo de Aprender Tod@s y está licenciado bajo las siguientes condiciones:



[Reconocimiento-CompartirIguual](#)  
[CC BY-SA](#)

## Variante al taller

30 min	Desafíos
--------	----------

### Desafíos

- Se dividen en 4 subgrupos de 5 estudiantes.
- Se le entrega una Tarjetas con un Desafío y una forma de presentación al azar

Previo a la realización del desafío se le pedirá a cada subgrupo que visualice el video correspondiente al desafío.

### [Tarjetas Desafíos](#)

Desafío 1 - Youtube	Video- <a href="#">¿Crees que las personas son más agresivas en los medios digitales?</a>
Desafío 2 - Diseñadores de contenido	Video- <a href="#">¿Qué tienen de bueno y de malo las redes sociales?</a>
Desafío 3 - Instagram	Video- <a href="#">¿Sabés lo que es la huella digital?</a>
Desafío 4 - app móvil	Video- <a href="#">Manifiesto Regional de Jóvenes Latinoamericanos</a>

Formas de presentación:

Rap o canción

Afiche

Video

Representación teatral

40 min	Puesta en común y votación
--------	----------------------------

- Cada subgrupo presentará la resolución de su desafío según la forma de presentación que se le haya asignado.
- Votar con los [emoticonos](#) si les gustó o no los videos de los otros grupos.

**Materiales para cada taller:**

Tarjetas impresas con iconos de redes sociales

Tarjetas impresas con desafíos

papelógrafos

marcadores (12) y/o fibras

chicle para pegar

cinta adhesiva

emoticonos impresos

lapiceras

parlante para compu

→ pedir proyector en el liceo y llevar adaptador HDMI VGA

Materiales: Tarjetas con [iconos de las redes sociales](#) (instagram, youtube, snapchat, whatsapp, twitter, facebook, tiktok).

Juegos: minecraft, fortnite, roblox, PUBG, candy crush, juegos en red