

Pantallas, vínculos y decisiones



TIEMPO: 45 minutos.



MATERIALES: papeles, marcadores, tijeras, entre otros materiales que considere pertinente para crear cartas.



POBLACIÓN SUGERIDA: actividad pensada a partir de la edad escolar.



ciudadanía digital

Escaneá el QR para acceder a la versión digital de esta ficha.



Objetivos:

Trabajar sobre acciones positivas y diversas formas de generar contenido; así como reflexionar sobre las formas en que nos comunicamos en las plataformas digitales, entendiendo que nuestras acciones afectan a otras personas y al ecosistema para generar un espacio digital saludable.



Desarrollo:

Antes de realizar esta actividad es necesario haber jugado poniendo a prueba sus competencias digitales (portal de Agesic). El objetivo es enriquecer las situaciones que se presentan en el juego, pero con perspectivas desde las infancias, es por eso que se invita a crear “nuevas cartas” o “situaciones” para seguir reflexionando y sensibilizando en torno al desarrollo de las competencias digitales.

Navegar por el espacio digital es algo que se aprende. Se desarrollan habilidades para hacerlo de manera segura, responsable, crítica, reflexiva, creativa y participativa. En la gestión del entorno digital, como en la vida cotidiana, se presentan diferentes situaciones, a las que las personas reaccionamos de manera distinta. A partir de la actividad individual de “Pone a prueba tus competencias digitales” se le propone a cada grupo que diseñe 10 nuevas “cartas” o “situaciones” con sus respectivas opciones de respuesta.