

En línea duele igual



TIEMPO: 30 a 45 minutos.



MATERIALES: Computadora, proyector, audio, pizarra y marcador.



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



**ciudadanía
digital**

*Escaneá el QR
para acceder a
la versión digital
de otros recursos
didácticos.*



Objetivos:

Entender cómo afectan mis acciones a otras personas y al ecosistema para poder generar un espacio digital saludable.



Desarrollo:

Con esta actividad se busca sensibilizar sobre la convivencia en el entorno digital, tratando de reflexionar en cómo afectan nuestras prácticas a otras personas. Preguntar en qué lugares se imaginan que pueden pasar cosas incómodas, que les hacen sufrir o se sienten en riesgo. Ejemplos: la clase, el patio, un parque, la casa, con amigos y amigas, en internet.

Listar las cosas / acciones / situaciones que se imaginan como una amenaza o una situación donde alguna persona sufre. Seleccionar uno de los videos sugeridos para dar inicio a la actividad y proyectarlo:

- ◆ Miguel Bernardeau contra el ciberacoso, en una campaña de Unicef- Canal de Unicef en Youtube.
- ◆ ¿Eres la misma persona en redes sociales? Orange España.
- ◆ Stop cyberbullying. Movistar Argentina.
- ◆ Elegí cuidarte: cyberbullying. Movistar.

A partir de la proyección del video seleccionado relevar si conocen a alguien que haya transitado por alguna de esas situaciones, si alguien lo ha vivido o que haya provocado alguna situación de esas. Tratar de visibilizar en Internet y en la convivencia cotidiana en el grupo cuáles pueden ser las cosas que dañan y qué se puede hacer para evitarlo, a nivel personal y a nivel grupal. A partir de las respuestas, se puede seleccionar dos o tres acciones que resulten pertinentes y efectivas y generar alguna campaña de sensibilización a través de una pegatina de frases, imágenes o reflexiones en la institución y/o enviar a las familias.

