

# ConPermiso



**TIEMPO:** 45 minutos.



**MATERIALES:** hojas de papelógrafo, marcadores, lapiceras y mazo de situaciones del juego ConSentimiento.



**POBLACIÓN SUGERIDA:** actividad pensada para docentes y estudiantes de educación media.



**ciudadanía digital**

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



## Habilidades de la Estrategia de Ciudadanía Digital sobre las cuales trabaja:

Procurar un comportamiento ético y empático.

Manejo de riesgos.

Construcción de la identidad digital.



### Preparación:

La siguiente actividad trabajará sobre el consentimiento en el entorno digital. Para ello se requiere un espacio amplio (abierto o cerrado) donde las personas puedan dibujar cómodamente en grupo.



### Desarrollo:

Formar equipos con una cantidad similar de integrantes. Se sugieren cinco o seis personas por equipo.

Definir el equipo que dibujará. Este grupo recibirá una carta al azar del mazo de situaciones que deberá dibujar en no más de 5 minutos para que los otros grupos adivinen. Se sugiere que todos los integrantes del equipo que dibuja participen en la consigna. No es posible utilizar ningún otro objeto más allá del dibujo para que se entienda la situación.

Los otros equipos tendrán 3 minutos para observar qué situación se quiso representar. Finalizado este tiempo cada equipo tiene 2 minutos para escribir en una hoja lo que cree que el equipo que dibujó intentó comunicar. Es importante que se incluya el mayor nivel de detalle posible. Al finalizar se entrega la hoja a quién modera.

### **Puntuación:**

**Para el equipo de dibujo:** 3 puntos si otro equipo se acerca con un alto nivel de detalle a la situación que se dibujó y 2 puntos por cada equipo extra que se acercó a la situación con menos detalle. No suman puntos aquellos equipos que no logran describir la situación.

Ejemplo: si un solo equipo logra descifrar con mucho detalle lo que el equipo de dibujo quiso decir, este último obtiene 3 puntos. Si aciertan dos grupos, el equipo de dibujo conseguirá 5 puntos (3 por el que tienen más detalles y 2 por el que le sigue).

**Para el resto de los equipos:** 2 puntos por acertar o acercarse con alto nivel a la situación y describirla con el mayor detalle posible. 1 punto para cada equipo que descifra la situación con menor detalle. Ningún punto para los equipos que no logren describir la situación.

Una vez resuelta la escena, y asignados los puntos por descripción y recomendaciones, un nuevo equipo pasa a ocupar el rol de dibujo y se repite la secuencia, utilizando una nueva carta del mazo de situaciones.

Acordar previo al inicio del juego cuántas situaciones se van a dibujar. Se sugiere jugar entre 1 y 3 situaciones por cada equipo, pero estos parámetros pueden cambiar en función del tiempo y las necesidades o los intereses de cada grupo.

### **Variaciones sugeridas:**

**Más puntos:** una vez finalizada la primera etapa de puntuación, todos los equipos tendrán la posibilidad de sumar 1 punto por recomendar qué hacer en esa situación y 2 puntos por hacer referencia a algún derecho que es o puede ser vulnerado en la situación descrita. Las recomendaciones y los derechos no se pueden repetir, una vez que algún equipo los menciona, el resto no podrá sumar puntos con la misma información. La secuencia de recomendaciones y derechos se hace por turnos, empieza el equipo con menos puntos y se juega hasta que se acaben las ideas.

[Acceder al mazo de situaciones del juego ConSentimiento](#)

[Acceder a más información sobre el consentimiento en el entorno digital en la guía La red delante de las pantallas.](#)