



# Piensa antes de actuar

## Tiempo:

30 a 50 minutos



## Materiales:

Computadora, proyector, audio, pizarra y marcador.



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

Comportamiento ético.

Comportamiento empático.

## Población destinataria sugerida:

Grupos de primero a tercer año de escuela. Actividad grupal.

## 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. Ejemplo para docentes:

- ◆ La clase.
- ◆ El patio.
- ◆ La casa.
- ◆ Con amigas y amigos.
- ◆ 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](#)
- ◆ [¿Eres la misma persona en redes sociales?](#)
- ◆ [Stop cyberbullying](#)
- ◆ [Elegí cuidarte: cyberbullying](#)

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.