

CONVIVENCIA Y PRÁCTICAS

EN EL ENTORNO DIGITAL

Técnicas lúdicas para el desarrollo de habilidades digitales

Documento generado por el Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital (GTCD), en el marco de la Estrategia Nacional de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento de Uruguay 2024 - 2028.

Participaron en su elaboración como integrantes del GTCD: Matilde Casabó, María José Hierro y Magdalena Seijo por Agesic; Paola Vilar por DGES / ANEP; María Bedrossian por INEFOP; Lucía Pimás por Ceibal; Santiago Suárez por Unesco; y Cecilia López Hugo por Pensamiento Colectivo.

Contenido

¿Qué es el Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital?	6
¿Qué habilidades se desarrollan en las técnicas sobre convivencia y prácticas en el entorno digital?	6
¿Qué tener en cuenta antes de aplicar las técnicas?	8
Ideas fuerza.....	10
Técnicas lúdicas.....	14
Emoticolandia	14
Tabla 1 Emociones.....	18
Cacería de Valores	23
Tabla 2 Materiales complementarios.....	26
Siguiendo Huellas.....	28
¿Son seguras tus contraseñas?.....	40
Tabla 4 Consignas	48
Público, privado e íntimo.....	49
¿Quién dice cuánto?	53
Preguntados	59
Tutti frutti del entorno digital.....	62
.....	78

.....	78
Escenas en juego	78
Círculos concéntricos.....	82
Huella digital	87
Ambientate.....	91
Mini glosario	95

¿Qué es el Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital?

El Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital (GTCD) constituye un espacio abierto de participación institucionalizado, integrado por sector público y privado, organizaciones de la sociedad civil, academia y organismos internacionales. Sus cometidos son acordar, promover e implementar marcos conceptuales de referencia y líneas estratégicas desde donde abordar, poner en marcha y dar seguimiento a la construcción de ciudadanía en el entorno digital en Uruguay.

En el marco del GTCD se elabora y monitorea la Estrategia de Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el Conocimiento.

[Acceder a más información sobre la Estrategia de Ciudadanía Digital de Uruguay, sobre el GTCD y a recursos didácticos para promover el ejercicio de la ciudadanía digital.](#)

¿Qué habilidades se desarrollan en las técnicas sobre convivencia y prácticas en el entorno digital?

Esta dimensión propone desarrollar habilidades para la generación de acciones que contribuyen a hacer de este espacio un lugar de convivencia saludable. Asimismo, se reconoce que este espacio debe contener las condiciones mínimas de seguridad para las personas y para el ejercicio de vínculos saludables.

Esta dimensión incluye el desarrollo de las siguientes habilidades:

- **Conocer y ejercer los derechos en el entorno digital:** saber reconocer, ejercer y velar por el respeto de los derechos humanos, también en el entorno digital, contemplando el marco legal que los sustenta. Conocer los mecanismos existentes para reclamar su garantía y protección.

- Técnicas lúdicas para esta habilidad: [Público, privado, íntimo](#), [Tutti frutti del entorno digital](#), [Escenas en juego](#), [Círculos concéntricos](#), [Huella Digital](#)
- **Procurar un comportamiento ético y empático:** entender cómo afectan mis acciones a otras personas y al ecosistema en la posibilidad de generar un espacio digital saludable.
- Técnicas lúdicas para esta actividad: [Emoticolandia](#), [Escenas en juego](#), [Huella digital](#)
- **Administrar el uso:** reflexionar sobre la capacidad de decidir el tiempo dedicado a navegar en la red y procurar un equilibrio saludable en la relación con las tecnologías digitales, definiendo qué, cómo, cuándo, cuánto y para qué se utiliza, comprendiendo el funcionamiento de la economía de la atención y sus impactos en la salud. Desarrollar la capacidad de autorregularse y acompañar a otras personas en el proceso de autorregulación.
- Técnicas lúdicas para esta habilidad: [¿Quién dice cuánto?](#), [Preguntados](#)
- **Gestionar los riesgos:** ser conscientes de las situaciones de riesgo que pueden generarse en internet y entender cómo prevenirlas o gestionarlas. Reconocer las violencias que se reproducen y potencian en el entorno digital e identificar dónde acudir para denunciarlas. Reconocer la importancia y las formas de proteger la seguridad en línea. Incorporar hábitos de prevención de los errores de seguridad más comunes (ciber higiene). Saber dónde acudir en caso de estafas o delitos informáticos.
- Técnicas lúdicas para esta habilidad: [Cacería de valores](#), [¿Son seguras tus contraseñas?](#)

- **Gestionar la huella y la identidad digital:** procurar una gestión consciente y crítica del rastro que queremos dejar con nuestras acciones e interacciones en el entorno digital, reconociendo también el registro que otras personas y plataformas pueden hacer de mis interacciones.
- Técnicas lúdicas para esta habilidad: [Siguiendo huellas](#) y [Huella Digital](#)
- **Gestionar la privacidad:** entender la importancia de la privacidad y cómo se pone en juego en nuestro comportamiento y en el de las personas con quienes compartimos e interactuamos en el entorno digital. Identificar ciertos comportamientos como el efecto de la pérdida de restricciones sociales e inhibiciones al actuar en internet (“desinhibición en línea”), o la denominada “paradoja de la privacidad”. Procurar la comprensión y manejo de las opciones de privacidad disponibles para las personas. Conocer dónde acudir en caso de violación a la privacidad. Reconocer la relevancia de la protección de datos personales tanto desde su perspectiva individual como colectiva.
- Técnicas lúdicas para esta habilidad: [Público, privado e íntimo](#), [Cacería de valores](#), [Círculos concéntricos](#), [Huella Digital](#)
- **Tener un comportamiento ambientalmente sostenible:** tomar decisiones y llevar adelante acciones en el uso de las tecnologías digitales que sean informadas y responsables respecto a su impacto ambiental.
- Técnica lúdica para esta habilidad: [Ambientate](#)

¿Qué tener en cuenta antes de aplicar las técnicas?

El objetivo es acercar herramientas prácticas para desarrollar las habilidades definidas en la dimensión convivencia y prácticas de la [Estrategia Nacional de](#)

Ciudadanía Digital para una Sociedad de la Información y el

Conocimiento. Uruguay 2024 - 2028. Importa tener en cuenta que las dimensiones y habilidades están interrelacionadas y que su clasificación es un ejercicio para simplificar la complejidad de su tratamiento.

La Estrategia define tres dimensiones de abordaje en correlación con un conjunto de habilidades.

Las tres dimensiones son:

- Comprensión del funcionamiento y condiciones del entorno digital
- Convivencia y prácticas del entorno digital
- Participación y creación en el entorno digital

Las propuestas lúdicas están pensadas para ser llevadas adelante por personas que, desde distintos ámbitos, laborales, familiares, comunitarios y educativos, generan espacios de intercambio y desarrollo de reflexiones, conocimiento y prácticas.

Es fundamental considerar que la dinámica que se produzca a partir de la aplicación de cada ficha en cada grupo no solo dependerá del instrumento que aquí se ofrece, sino de las características del grupo y del conocimiento de quien coordina la actividad.

Cabe señalar que algunas de las temáticas y recursos sugeridos pueden ser sensibles para el público destinatario, por lo cual **es importante que quien lleve a cabo la técnica conozca al grupo y que previamente a su realización, tome contacto con los recursos y reflexione sobre el posible impacto de la técnica a aplicar.**

En cada ficha se especifican los requisitos y el perfil sugerido para el público destinatario. Sin embargo, todas las actividades pueden ser adaptadas a las necesidades y situación grupal.

Premisas a tener en cuenta:

Modalidad: Dada la naturaleza de las propuestas y actividades, las técnicas fueron diseñadas para realizarse en modalidad presencial, aunque, en algunos casos, se admiten variantes en formato virtual.

Varias de las adaptaciones virtuales sugieren o requieren herramientas específicas. Hay diversos instrumentos disponibles, ya sea para generar un trabajo colaborativo, compartir un pizarrón, elaborar documentos, hacer encuestas, trabajar en subgrupos, entre otras. Sugerimos visitar la web de valijas de Ceibal que permitan potenciar las ideas para implementar actividades en entornos virtuales.

Tiempos: Se detallan en cada ficha y se calculan para grupos con un máximo de 30 personas.

Ideas fuerza

El mundo es uno solo: a veces hablamos de lo que pasa “en línea” como si tuviera una dimensión distinta a lo que nos pasa fuera de línea, como si lo que pasara allí no impactara en cada una de las personas que transita por el entorno digital. Así como el contacto y el vínculo con los comercios del barrio, ir a la plaza, conversar con otra persona nos genera alguna emoción, el tránsito por el entorno digital también. Lo que vemos, lo que hacemos, las interacciones que recibimos y generamos forman parte de nuestro mundo, del mundo en el que vivimos. Y lo que

vivimos está casi siempre mediado por la tecnología, incluso cuando creemos estar únicamente en el mundo analógico.

En línea duele igual: lo que nos pasa en línea nos duele, nos alegra, nos impacta. Por eso es importante reflexionar y saber que cuando posteamos, viralizamos contenido, damos un me gusta (o no lo damos), eso significa algo para otra persona. Aunque no veamos quién está del otro lado, lo que escribimos o publicamos en internet les impacta. La propuesta es pensar y tener una actitud crítica antes de hacer una publicación. Parar y reflexionar antes de viralizar un contenido: ¿lo que estoy compartiendo es información de calidad? ¿contribuye a la desinformación? ¿vulnera el derecho de alguien?

Pienso, luego posteo: el entorno digital nos invita a la inmediatez. La oferta “a demanda” de contenidos, los videos cortos, el muro infinito nos atrapa y genera una necesidad continua de querer más, de no poder esperar, porque no hay que esperar, está ahí, disponible para cuando cada persona quiera consumirlos. Entonces, es en este entorno que la invitación desde una construcción de ciudadanía crítica y reflexiva es precisamente a parar, pensar, reflexionar y luego postear, compartir, publicar.

Nadie nace autorregulado: la corteza prefrontal de nuestros cerebros se termina de desarrollar después de los 20 años. Es esa parte del cerebro la principal encargada de realizar las funciones que refieren a tomar decisiones autorreguladas. Además de que para niñas, niños y adolescentes no estén dadas las condiciones biológicas para tomar decisiones autorreguladas (sus cerebros no se terminaron de desarrollar), tomar una decisión con autorregulación implica un aprendizaje acerca de lo que se espera que regulemos como personas adultas. Esto aplica para otros ámbitos de la vida, no solo para lo digital, pero el entorno digital está especialmente diseñado para retener nuestra atención. Por lo tanto, es responsabilidad de las personas adultas ofrecerles otras actividades que no

involucren propuestas digitales para ayudarles a regular el tiempo de exposición a pantallas a niñas, niños y adolescentes.

En línea también tenemos derechos: las personas somos las titulares de los derechos humanos que están consagrados por los Estados. En este sentido, estos derechos nos acompañan como personas en todas las acciones a lo largo de nuestras vidas, esto incluye el entorno digital. Esto implica que todos los derechos deben también respetarse y ser ejercidos en ese entorno. ¿Esto quiere decir que siempre se cumplen? No. Esto solo quiere decir que en el entorno digital también deberían respetarse los derechos y que es importante que seamos conscientes de los derechos que pueden vulnerarse, cómo ejercerlos y cómo respetar los derechos de otras personas en este espacio.

Yo soy también lo que soy en línea, aunque no sea solo eso. Lo que hacemos o no hacemos en el entorno digital nos define como personas. Al ser este un espacio en el que convivimos, interactuamos, generamos contenido, consumimos, etc., también es un espacio más donde somos lo que somos. Por eso es importante tomar contacto con lo que mostramos y cómo lo mostramos. Asimismo, es fundamental saber que lo que hacemos en el entorno digital no es fácil de borrar, va dejando una huella, un rastro identitario de cada persona. Por otro lado, es clave entender que el entorno, en particular las redes sociales, propone una forma de mostrar que invita a que resaltemos los aspectos positivos, los que generan “más me gusta”. En este sentido, las redes sociales suelen reflejar la parte más agradable de cada persona, llevando a que en muchos casos “se monte una escena” que no necesariamente refleja lo que la persona está viviendo o sintiendo.

No solo lo físico contamina: cuando hablamos de las tecnologías de la información solemos escuchar palabras que refieren a cosas que no tienen un sustento físico: “la nube”, “la red social”. Sin embargo, guardar archivos, fotos, videos, consumir un contenido disponible en internet, hacer una pregunta a un programa de Inteligencia

artificial requiere de recursos naturales: agua, litio, hidrógeno, entre otros. Además, las tales “nubes” no están hechas de agua condensada, como las nubes del cielo, muy por el contrario, son grandes construcciones que requieren de mucha energía eléctrica y agua para mantenerse en funcionamiento. Por eso, así como reflexionamos sobre el uso del papel y el plástico, es también importante reflexionar sobre nuestros consumos digitales: ¿cuántas veces descargué el mismo archivo?, ¿qué cosas vale la pena preguntar al chat GPT?, ¿qué tipo de fotos o videos hago y elijo guardar?, ¿qué documentos, contenidos multimedia tengo guardados?

El espectáculo de lo íntimo: ¿qué tipo de contenido público y para qué? ¿A quién expongo? ¿Esa persona quiere estar en redes sociales? ¿Sabe lo que esto significa? Muchas veces vemos niñas, niños e incluso bebés en fotos en las redes sociales. ¿Saben esas niñas y niños que están siendo fotografiados para que su imagen sea compartida? ¿Saben qué sucede con sus datos en el entorno digital? ¿Es importante para ellas y ellos estar en esa red social? ¿Permanecer allí? Las redes sociales fueron diseñadas precisamente para compartir aspectos personales con otras personas. Cada persona verá qué es lo que quiere compartir y cómo. Acá les invitamos a reflexionar sobre qué cosas exponemos, para qué y a quiénes. Siempre teniendo en cuenta que las redes sociales pertenecen a empresas privadas que se alimentan de nuestros datos, nuestra información y nuestros contenidos y que es muy difícil borrar contenido luego que es subido a internet. Es importante entonces reflexionar sobre qué hago en este entorno y a quién o quiénes expongo.

Técnicas lúdicas

Emoticolandia

Habilidad: procurar un comportamiento ético y empático.

Palabras clave: comunicación en línea, emoticones, emociones, empatía.

Objetivo de la técnica: instalar la reflexión en el grupo sobre los desafíos que presenta la comunicación en línea, la importancia del lenguaje corporal, las diferentes interpretaciones que pueden generarse a partir de una imagen y los posibles malos entendidos que existen en cualquier tipo de comunicación.

Reflexionar sobre la percepción, interpretación e impacto de la comunicación sea escrita, verbal o mediante imágenes.

Público sugerido: actividad pensada a partir de los 10 años. Todas las personas deben dominar la lectoescritura.

Tiempo estimado: 60 minutos

Disposición del espacio: será necesario que las personas puedan circular por el lugar destinado para la actividad.

Materiales:

- Imprimir al menos 3 “tarjetas de emociones” por participante (**materiales complementarios** al final de esta ficha)
- Imprimir 1 “set de tarjetas” con 20 emoticones por participante (**materiales complementarios** al final de esta ficha)

- Material para pegar la tarjeta en la frente / espalda. Puede ser: cinta adhesiva, cinta papel, goma elástica, etc.

Preparación (15 minutos):

A cada participante se le entrega un “set de tarjetas” con los emoticones ya impresos.

Quién coordina la actividad le coloca en la frente / espalda a cada participante una de las “tarjetas de emociones”

Importante: las personas no pueden ver la tarjeta que tienen en su frente / espalda.

Desarrollo (25 minutos):

Todas las personas empezarán a circular por el espacio. Cuando dos personas se encuentren, cada una le mostrará el emoticón que entiende que mejor describe la emoción que la otra persona tiene en la frente.

Para esto, cuando una persona se cruza con otra, le podrá mostrar un único emoticón. La persona que tiene la emoción en la frente dirá la emoción que cree que identifica el dibujo del emoticón que le muestra.

La persona que le mostró el emoticón le dirá si está ok, o no, pero sin hablar. Solo se puede responder de forma gestual como en el juego “dívalo con mímica”.

Si adivina la emoción, se saca la tarjeta de la frente, se la guarda y pide a la persona que coordina que le coloque otra. Si no adivina deberá seguir circulando por el espacio hasta encontrarse con otra persona para volver a jugar.

A medida que van circulando y descubriendo las emociones que tienen escritas en las tarjetas, quienes participan van ganando tarjetas de emociones.

Una vez transcurrido unos 25 minutos, se vuelve a la ronda y cada persona cuenta cuántas tarjetas logró conseguir.

Ejemplo:

Diego tiene en la frente la tarjeta que dice “Sorpresa”. Diego no sabe lo que dice su tarjeta.

Se cruza con Laura que le muestra el emoticón que se corresponde con una cara de sorpresa.

Si Diego dice “Sorpresa”, Laura responderá con un gesto que adivinó o que está bien. Diego ganó una tarjeta. Para seguir jugando, Diego le tiene que pedir a la coordinación que le coloque otra tarjeta en la frente sin mirar.

Si Diego dice “Asustado”, Laura - con un gesto - le dirá que no. Laura no le puede seguir mostrando emoticones a Diego. Para seguir jugando, Diego debe volver a circular para buscar a otra persona que le muestre un emoticón.

Una vez que Diego juega a adivinar su tarjeta, le toca el turno a Laura.

La dinámica de la actividad permite que vivencien la comunicación no verbal durante el juego. Habrá quienes adivinen muchas tarjetas y otras personas encontrarán dificultades para comprender la dinámica y descifrar emociones que no están tan presentes. En estos casos, invitamos a abordar “los malos entendidos” para reflexionar sobre ellos.

Cierre (20 minutos):

Se propone dar cierre a la técnica a través de las siguientes preguntas:

- ¿Los emoticones para qué nos sirven?

- ¿Cambia la comunicación según el recurso que utilizo? ¿Es lo mismo usar una palabra que una imagen?
- ¿Cómo les resulta usarlas? ¿Es más fácil entenderse con dibujos o sin dibujos?
- ¿En el entorno digital es más difícil entenderse o más fácil?
- Podemos mostrar algún emoticón “difícil” y preguntar: ¿qué emoción representa? y a partir de esto reflexionar sobre las distintas interpretaciones.

Nota: Si hay posibilidad de hacer la técnica con más tiempo, las preguntas del cierre se pueden trabajar primero en subgrupos y luego compartir en plenario las principales conclusiones.

Variante:

- En vez de usar tarjetas de emoticones se puede usar los emoticones del dispositivo electrónico.
- En vez de emoticones se pueden usar GIFs.

Adaptación virtual 1 (15 minutos):

Quién coordina la actividad puede ir tirando emoticones en el chat y propone que el resto escriba en el chat la emoción que cree que representa esa imagen.

También puede hacerlo al revés, poner una emoción y pedir que envíen con qué emoticón representan esa emoción.

Adaptación virtual 2 (20 minutos):

Esta adaptación sirve para presentarse. Cada persona escribe con su nombre en el chat y un emoticón que indica cómo se siente.

Quien le sigue deberá decir el nombre de la persona que se presentó en voz alta y cómo cree que se siente esa persona.

Colocar su nombre y el emoticón que representa cómo se siente en el chat en forma escrita.

Así sucesivamente hasta que todas las personas hayan leído el nombre de otra persona, interpretado cómo se siente esa persona y escrito su nombre y enviado un emoticón que represente cómo se sienten hoy.



Ejemplo: Soy Catalina y me siento

Matilde - dice: Catalina es quién se presentó por el chat y dice que se siente bien.

Matilde no dice su nombre, lo escribe en el chat y envía el emoticón que representa cómo se siente.

Una vez finalizada la ronda de presentaciones, quien coordina puede preguntar si quienes interpretaron cómo se sentían con el emoticón acertaron o no.

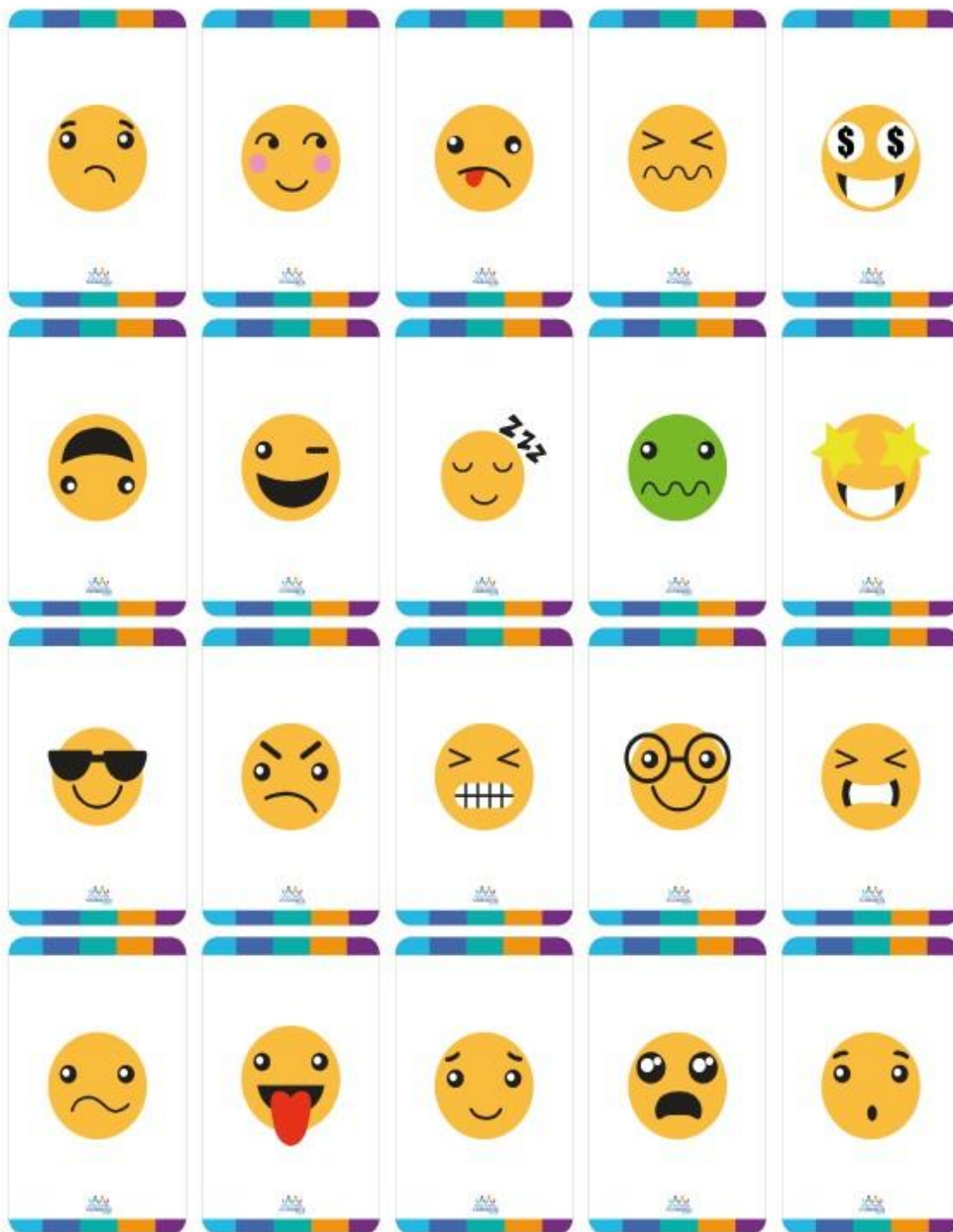
Materiales complementarios:

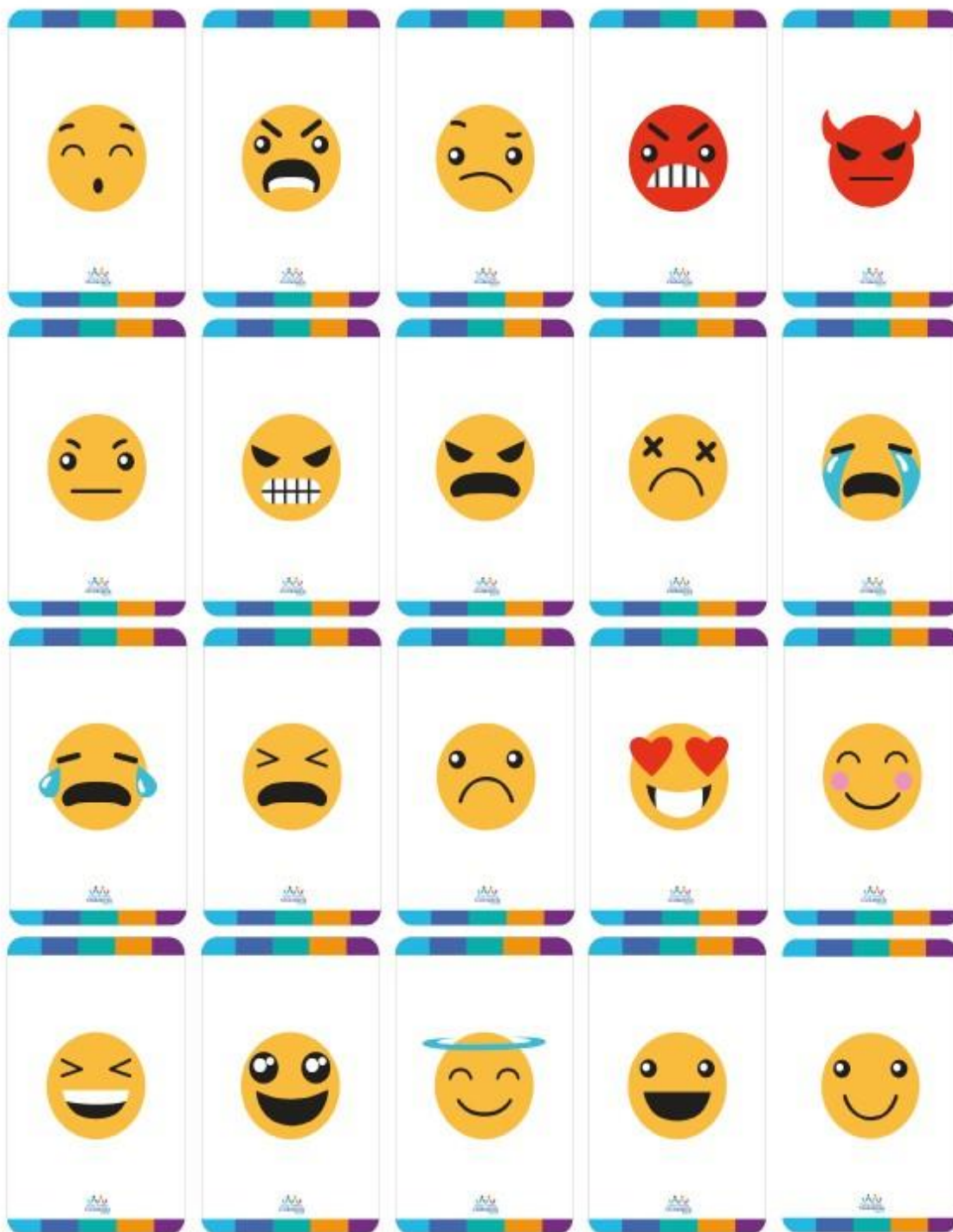
Tabla 1 Emociones

Lista 1	Lista 2	Lista 3	Lista 4
Aburrida	Desamparada	Indignada	Picante
Aburrido	Desamparado	Indignado	Preocupada
Alegre	Emocionada	Iracunda	Preocupado

Lista 1	Lista 2	Lista 3	Lista 4
Aliviada	Emocionado	Iracundo	Quejosa
Aliviado	Enamorada	Irónica	Quejoso
Asombrada	Enamorado	Irónico	Rabiosa
Asombrado	Enojada	Irritada	Rabioso
Asustada	Enojado	Irritado	Satisfecha
Asustado	Envidiosa	Melancólica	Satisfecho
Avergonzada	Envidioso	Melancólico	Sensible
Avergonzado	Feliz	Miedosa	Serena
Cariñosa	Gratificada	Miedoso	Sereno
Cariñoso	Gratificado	Molesta	Seria
Celosa	Harta	Molesto	Serio
Celoso	Harto	Nerviosa	Solitaria
Confundida	Hostil	Nervioso	Solitario
Confundido	Ilusionada	Nostálgica	Sorprendida
Contenta	Ilusionado	Nostálgico	Sorprendido
Contento	Impresionada	Optimista	Tranquila
Culpable	Impresionado	Orgullosa	Tranquilo

Lista 1	Lista 2	Lista 3	Lista 4
Deprimida	Incomprendida	Orgullosa	Triste
Deprimido	Incomprendido	Pensativa	





Cacería de Valores

Habilidades: gestión de la privacidad y de los riesgos en línea.

Palabras clave: privacidad, datos personales, público, privado, íntimo, protección, riesgos.

Objetivos de la técnica: reflexionar sobre cuáles son los elementos en línea que identifican a las personas y su valor: la imagen, gustos, preferencias, orientación sexual, creencias, afiliación política, etc. Identificar los datos personales y la relevancia de su cuidado. Conversar sobre lo que publicamos en línea, ya sea personal o sobre otra persona, y qué beneficios o perjuicios puede ocasionarnos. Debatir sobre las distintas acciones que puedo hacer para mitigar los riesgos y tener herramientas de autocuidado en el entorno digital.

Público sugerido: actividad pensada a partir de los 8 años de edad. Puede ser para personas que no tengan mucho acercamiento al entorno digital o que ya estén usando las TIC.

Tiempo estimado: 45 minutos

Disposición del espacio: será necesario que las personas puedan circular por el lugar destinado a la actividad.

Materiales:

- Lapiceras, una por participante
- Papelógrafos y marcadores si se aplica “Variante 1”
- 1 hoja de “consigna” por participante (materiales complementarios al final de esta ficha)

Preparación (10 minutos):

La coordinación entrega a cada participante una hoja con preguntas y explica que deberán conseguir las respuestas acercándose a otras personas.

Las preguntas sugeridas son las que se muestran en la tabla de materiales complementarios.

Cada elemento que se pide en la lista debe ser completado por una persona diferente.

Notas para la preparación: es importante que quien coordina la actividad evalúe previamente si estas preguntas son entendidas por quienes participarán de la actividad. Además, es importante verificar que contemos con la cantidad de personas en función de la información solicitada. Si hay menos personas se recomienda eliminar algunas preguntas de la lista.

Desarrollo (20 minutos):

Todas las personas empiezan a circular por el espacio y a medida que se van cruzando con alguien, le realizan alguna de las preguntas. Es importante recordar que hay que tener la respuesta de una persona por pregunta. No es válido obtener dos respuestas de la lista con una misma persona.

Para iniciar la puesta en común se toma de referencia la cacería de la persona que terminó primero o último para empezar a intercambiar. Quien coordina la actividad invita a colocarse en ronda para que en los restantes minutos se pueda compartir la información obtenida.

En caso de que alguien complete la cacería en menos tiempo se puede otorgar una prórroga para quienes no la completaron.

Nota: Esta técnica puede oficiarse como rompe hielo. En ese caso, se sugiere trabajar posteriormente en torno a la protección de la información de nuestros dispositivos digitales, así como también conocer la ley de protección de datos personales, etc.

Cierre (15 minutos):

Invitamos a reflexionar en conjunto sobre los elementos de valor que tenemos en el entorno digital.

- ¿Consideran que hay elementos de valor en el entorno digital?
- Si consideran que hay elementos de valor: ¿Consideran que hay riesgos en el entorno digital que atenten contra ellos?
- ¿Los protegemos de alguna forma?
- ¿Cómo los protegemos?

Variante 1 (45 minutos adicionales):

La alternativa a cerrar en plenario con las preguntas es dividir a los participantes en tres grupos.

A cada grupo se le asigna una de las siguientes consignas:

- Consigna 1: ¿Qué cosas de valor consideran que hay en el entorno digital?
- Consigna 2: ¿Qué riesgos consideran que hay en el entorno digital?
- Consigna 3: ¿Cómo podemos proteger esos elementos de valor en el entorno digital?

Una vez que los subgrupos reflexionen sobre las consignas, se vuelve a plenario para compartir opiniones.

Variante 2 (20 minutos):

En el desarrollo de la técnica, cada persona contesta en forma individual las consignas solicitadas.

Una vez que todos finalizan lo comparten en un espacio común, por dupla o en subgrupos (esta última modalidad se sugiere si se implementa la variante 1).

Adaptación virtual:

Cada persona contesta en forma individual y lo comparte en algún programa o plataforma de trabajo colaborativo o a través de encuestas. En caso de optar por encuestas, se tienen que generar antes por quien coordina la actividad.

Luego, en plenario, se pueden ir leyendo algunas respuestas e ir comentando.

En formato virtual, si se dispone de una herramienta que permita hacer subgrupos de trabajo, se puede aplicar la variante 1, antes propuesta.

Tabla 2 Materiales complementarios

Consigna	Respuesta	Nombre de la persona que nos dio la respuesta
¿Qué es algo valioso para vos? (que no sea material)		

Consigna	Respuesta	Nombre de la persona que nos dio la respuesta
¿Qué cosa material es muy valiosa para vos?		
¿Cuál es para vos un lugar en donde esconder valores?		
¿Con quién compartís las cosas importantes de su vida?		
¿Cómo cuidas lo que valoras?		
¿Qué tan resguardados están tus valores?		
¿Qué debe tener algo para ser valioso?		
¿Confías en otras personas para cuidar		

Consigna	Respuesta	Nombre de la persona que nos dio la respuesta
algo que tú valoras mucho?		
¿Qué características debe tener algo para que sea seguro?		

Siguiendo Huellas

Habilidad: gestionar la huella y la identidad digital

Palabras clave: huella digital, rastro digital, datos personales, identidad digital, sharenting.

Objetivos de la técnica: reflexionar críticamente sobre el rastro que queremos dejar con nuestras acciones e interacciones en el entorno digital, así como el que otras personas y plataformas pueden hacer de mis interacciones.

Público sugerido: actividad pensada a partir los 12 años. Esta actividad puede resultar interesante para trabajar en forma intergeneracional.

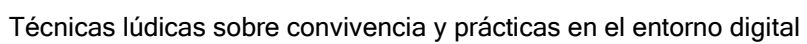
Tiempo estimado: 60 minutos

Disposición del espacio:

Será necesario que las personas puedan circular por el lugar destinado para la actividad

Materiales:

- Papelógrafos
- Preguntómetro (se detallan algunos ejemplos)
 - ¿Cuántos años tenés?
 - ¿Dónde vivís?
 - ¿Con qué género te identificas?
 - ¿Cuál es tu cantante favorito?
 - ¿Cuál es tu comida favorita?
 - ¿Cuáles son los lugares que más frecuentas?
 - ¿Tu bebida favorita?
 - ¿Tomás alcohol?
 - ¿Estás o estuviste en pareja?
 - ¿Te gustan los deportes?
 - ¿Salís a bailar?
 - ¿Vas al cine?
 - ¿Qué haces en vacaciones?
 - ¿Tenés mascotas?
 - ¿Compras o buscas cosas para comprar por internet?
 - ¿Vivís con alguien?
 - ¿A qué personas ves más?
 - ¿A quién elegís ver más seguido?
 - ¿Te sacas fotos?
 - ¿Crees en algo o alguien?
 - ¿Estudiaste algo?



- Chicle para la pared, cinta papel o adhesiva.
- Música para el ambiente (desde celular o computadora)
- Proyector o televisión si se quiere realizar la Variante 1

Preparación (10 minutos):

Se distribuyen a lo largo del salón entre cuatro y ocho papelógrafos pegados a las paredes, colocados con anterioridad. También se pueden colocar sobre mesas o en el piso. Lo importante es que quienes participen accedan a cada papelógrafo para interactuar.

Cada uno de estos paneles representará una red social o plataforma interactiva. Ejemplo: un papelógrafo tendrá escrito YouTube, otro Tik Tok y así sucesivamente.

Algunas plataformas digitales sugeridas: WhatsApp, Google, Instagram, Mercado Libre, Tik Tok, YouTube, Zoom, Teams, Google Maps, Drive, Roblox. En lo posible, se recomienda seleccionar plataformas variadas según su función: para escuchar música, para comunicarse, para comprar, para guardar información, para jugar y para trasladarse.

Nota: Es importante tener en cuenta que las redes sociales, así como los sitios de navegación a los que acceden las personas deben ser seleccionadas en función al desarrollo y popularidad de nuevas plataformas y espacios de socialización del segmento con el que vamos a hacer el taller.

Cada persona recibe 20 tarjetas con una combinación única de color y forma.

Ejemplo:

Una persona recibe 20 estrellas rojas, otros 20 círculos verdes, otros 20 cuadrados amarillos, y así sucesivamente. Esto permitirá visibilizar el rastro de cada participante a lo largo del ejercicio.

Desarrollo (30 minutos):

Quien coordina el taller, irá realizando las preguntas definidas en voz alta, y cada persona escribe la respuesta en su tarjeta personalizada.

Una vez respondidas las preguntas (sugerimos tantas preguntas como tarjetas tenga cada participante), se invita a que empiecen a circular por el salón encontrándose con otras personas para intercambiar la información mediante el diálogo. Es deseable que compartan cada respuesta con una persona distinta.

Luego de unos 15 minutos de interacción se invita a que dejen pegada cada tarjeta en uno de los papelógrafos, buscando la red o sitio donde piensan que esa información ya está registrada, ya sea porque alguien la publicó (ellos mismos u otras personas), porque la plataforma la registró, aunque no sea información pública, o porque se podría compartir en algún momento (futuro).

Todas las tarjetas deben ser utilizadas hasta que se acaben.

Se sugiere poner música ambiente para el tiempo de intercambio (entre tres y cuatro canciones que motiven la circulación).

Una vez terminado el ejercicio, se observa cómo es el tránsito de cada persona por diferentes espacios del entorno digital y cómo se va evidenciando el rastro personal que construye cada huella digital.

Cierre (20 minutos):

En el cierre se invita a reflexionar a partir de las siguientes consignas:

- ¿Tienen registro de cuánta información comparten en Internet cuando la utilizan?
- ¿Creen que la información en la web se mantiene como en los papelógrafos o desaparece con el tiempo?
- ¿Saben quiénes pueden acceder a dicha información?
- ¿Quién se la queda y por cuánto tiempo?
- Cuando comparten información de otra persona, por ejemplo, una foto ¿le piden permiso?

Variante 1 (45 minutos adicionales):

Incluir en las preguntas información de otras personas y posteriormente reflexionar sobre la generación de huella propia y ajena.

Si se trabaja con las personas referentes adultas del ámbito familiar, es interesante reflexionar sobre la exposición que se hace de menores de edad en redes sociales.

Podemos compartir alguno de los siguientes videos para debatir al respecto:

El Sharenting, a examen - Canal YouTube de Orange España

[Padre, hijos, sharenting - Canal Facebook de Orange España](#)

[Conectemos con responsabilidad y aprendamos sobre el Sharenting - Canal YouTube de Movistar Argentina](#)

Estos videos tienen el propósito de promover el diálogo e invitar a reflexionar y debatir sobre dicha práctica. Si es posible, sería conveniente también incluir la

mirada de las niñas, niños y adolescentes sobre esta actitud que proviene de las personas adultas.

Variante 2 (30 minutos adicionales):

Para profundizar el trabajo sobre la identidad digital, se sugiere:

Una vez completadas las consignas de forma individual, cada uno/a pega sus tarjetas en los papelógrafos.

Luego, se dará tiempo para que cada participante pueda descubrir y recorrer las respuestas de otra persona. Es importante que la información de todas las tarjetas pueda ser leída, por lo que se sugiere que quien coordine asigne a cada participante una forma y qué información -de quién- deberá recorrer, comunicando con claridad las indicaciones.

Ejemplo:

- Participante 1 que tenía las estrellas rojas, verá las respuestas del círculo verde.
- Participante 2 que tenía los círculos verdes, verá los cuadrados amarillos.
- Participante 3 que tenía los cuadrados amarillos, verá los triángulos rosados.
- Participante 4 que tenía los triángulos rosados, verá los rectángulos azules.
- Participante 5 que tiene los triángulos azules, verá las estrellas rojas.

Cada participante deberá recorrer el salón buscando las respuestas según su asignación.

Ejemplo:

Participante 1 irá a ver las respuestas que están en las tarjetas del círculo verde.

Para cerrar, se invita a escribir sobre:

- la información que leyeron
- lo que se imaginaron
- la que falta
- lo que intuyen sobre esa persona a partir de lo que leyeron

El objetivo será reflexionar sobre la imagen que se refleja de mí y de otras personas con la información que está disponible en internet.

Adaptación virtual:

Se precisa alguna herramienta que permita colaborar a través de una pizarra. También que cada persona pueda usar una forma geométrica distinta.

La asignación de las formas puede hacerse por privado para generar más “intriga” sobre quién pone las respuestas. De esta forma todas las respuestas serán anónimas.

Como las respuestas involucran datos personales, y puede suceder que quienes participen no quieran exponer sus datos, se puede ofrecer la posibilidad de inventar un personaje sobre el que vayan respondiendo las siguientes preguntas que dejamos a modo de ejemplo:

- Coordinación: ¿Cuál es tu comida favorita?
- Participante 1- Escribe en una de sus tarjetas “Lasaña”.

- Participante 2- Escribe en una de sus tarjetas “Milanesa con papas fritas”.
- Coordinación: ¿Cuál es tu cantante favorita?
- Participante 1- Escribe “Julieta Venegas”.
- Participante 2- Escribe “Shakira”.



Video: Conectamos con responsabilidad y aprendamos sobre el sharenting.



Video: El sharenting, a examen

Palabras clave: identidad, imagen en línea, privacidad, huella digital, comunicación

Objetivos de la técnica: reflexionar sobre cómo nos mostramos en las redes sociales, qué elegimos mostrar y qué no. Indagar sobre qué cosas de nuestras vidas decidimos compartir y qué idea nos hacemos de otras personas de lo que vemos. Habilitar a trabajar sobre la relevancia de nuestra imagen. Dar a conocer que la imagen es un dato personal que nos identifica y que comunica.

Público sugerido: Actividad destinada a personas que comienzan a utilizar redes sociales personales o que ya las utilizan.

Tiempo estimado: 60 minutos

Disposición del espacio: Será necesario que las personas puedan disponerse en ronda.

Materiales:

- Marco gigante con foto.
- Hojas con las consignas o papelógrafos (no excluyente).
- Lapiceras o marcadores (no excluyente).

Materiales para versión virtual:

Quienes participen de la actividad deben disponer de:

- Hoja A4 o similar.
- Marcadores, lapiceras.
- Tijera.

Preparación (15 minutos):

Quién coordina invita a todas las personas que participan del taller a hacer una ronda.

La persona a cargo toma el marco gigante y elige una parte de su cuerpo para encuadrar.

Dice su nombre y un comentario, mientras hace de cuenta que se presenta desde una red social a través de la foto que simuló sacar con el marco gigante.

Luego, invita a la persona que está a la derecha a realizar el mismo ejercicio.

Así hasta que todas las personas de la ronda hayan hecho su presentación.

Ejemplo:

- “Hola, soy Carla y esta es mi foto de perfil predilecta” (Carla eligió poner su cara en el marco gigante)
- “Hola, soy Pedro y estoy con los pies en la tierra” (Pedro decidió encuadrar sus pies).
- “Hola, soy Luisa y mis manos me transportan” (Luisa eligió poner sus manos en el marco gigante)

Desarrollo (25 minutos):

Una vez culminada la presentación de todas las personas, quien coordina divide el grupo para que queden subgrupos de entre 4 y 6 integrantes aproximadamente.

Cada grupo trabajará sobre las siguientes consignas:

- ¿Qué elegimos compartir?
- ¿Qué mostramos en las redes sociales?
- Lo que muestro en las redes sociales, ¿me define?
- Lo que veo de otras personas en las redes sociales, ¿las define?

Cada grupo trabajará en tantas consignas como el tiempo lo permita. El objetivo es compartir diferentes visiones y, por lo tanto, no se pretende llegar a consensos.

Cierre (20 minutos):

Cada grupo elige una o dos personas que serán las voceras de lo que se habló en subgrupos.

En plenario se comparte lo trabajado. Para hacerlo más dinámico, se sugiere que quien coordina invite a los grupos a intervenir durante las presentaciones de los demás.

Variante (15 minutos adicionales):

Si la actividad genera buena aceptación, se puede otorgar más tiempo para el inicio e inclusive se puede proponer una segunda ronda colocando otra dificultad.

Ejemplo:

- Se presentan con nombre y algo que les guste hacer.
- Se presentan a través de un objeto / espacio y su nombre.
- Se presentan a través de su nombre y una canción o sonido.

Adaptación virtual:

Quien coordina la actividad da unos minutos para que cada persona dibuje en una hoja un marco y lo recorte.

La consigna es igual a la presencial. Con el marco que cada persona creó, deberá enmarcar una parte de su cuerpo y presentarse tal como lo haría en una red social.

El orden de participación será determinado por el referente ya que no estarán en ronda.

Para trabajar las consignas se requiere una herramienta para crear subgrupos. De lo contrario, se pueden trabajar las consignas en forma individual y luego compartirlas en plenario.

¿Son seguras tus contraseñas?

Habilidad: gestionar los riesgos.

Palabras clave: contraseñas seguras, riesgos en línea, ciberseguridad.

Objetivos de la técnica: reflexionar sobre los valores en línea, cuáles pueden ser los posibles riesgos y cómo podemos hacer para proteger la información en entornos digitales.

Público sugerido: actividad destinada a personas desde el final de la etapa escolar en adelante. Puede ser interesante incluir a personas mayores que se estén acercando a la temática.

Tiempo estimado: 75 minutos.

Disposición del espacio: espacio presencial dispuesto en ronda para favorecer el intercambio.

Materiales:

- Objetos: plata, fotos de niñas y niños, un anillo, documentos clasificados, libro, celular, computadora, reloj, cédula de identidad, tarjetas de crédito. No tienen por qué ser objetos originales, se pueden imprimir imágenes de estos.
- Tabla con las consignas: objeto / medida / riesgos.
- Acceder a la plataforma [Juegos en línea de Agesic](#).

- [Acceder al contenido](#) [Crear contraseñas seguras](#) en Agesic.
- Tarjetas con las medidas de seguridad del cofre: candado grande y chico, llave simple, puerta cerrada, puerta abierta, clave 1234, afuera del cofre, contraseña M731429s!, contraseña Mperez, contraseña Marcelito (material complementario al final de esta ficha).

Preparación (15 minutos):

Dejar los objetos distribuidos en todo el salón.

Entregar las tarjetas a cada participante con las medidas de seguridad y la hoja con las consignas.

Desarrollo (30 minutos):

La coordinación invita a quienes participan a recorrer el salón. Cada vez que se encuentren con un objeto, deberán dejar una de las tarjetas con las medidas de seguridad boca abajo.

En la hoja con las consignas escriben:

- Nombre del objeto
- Riesgos que identifican
- Medida de seguridad

Nota: Es importante aclarar que los riesgos no pueden ser “robo”. Lo que importa es detallar las cosas que pueden pasar si pierden el control de ese objeto.

Ejemplo: Si me roban / pierdo la cartuchera de mi hija, se pondrá triste, no podrá hacer los deberes, tendré que gastar plata en comprarle otra.

Ejemplo 1:

Nombre del objeto: Foto de niñas y niños

- Riesgos que identifican: uso de la imagen por empresa / uso de la imagen para IA / viralización de la imagen.
- Medida de seguridad: candado grande.

Ejemplo 2:

- Nombre del objeto: Celular
- Riesgos que identifican: suplantación de identidad, compras en línea, acceso a mis contactos.
- Medida de seguridad: contraseña M731429s!

Cada tarjeta se deja junto con el objeto dado vuelta. Hay 10 objetos y 10 medidas de seguridad.

Una vez que terminen de recorrer todos los objetos, la coordinación irá develando las medidas de seguridad y mientras tanto preguntará sobre los riesgos que identificaron en caso de perder el control de ese objeto.

Culminada la vuelta, con la intención de pensar qué pasa en el entorno digital, se invita a pensar si estos objetos están también en el entorno digital.

Si no se mencionan riesgos del entorno digital, se puede hacer una nueva ronda para identificarlos. Si aparecen, se propone una reflexión sobre el tipo de plataformas en las que están.

Por último, se invita a opinar y conversar sobre cuáles serían las medidas de seguridad más fuertes y cuáles las más débiles.

Si hay tiempo, se puede hacer un ranking de las medidas de seguridad que se incluyeron en la técnica.

Cierre (30 minutos):

Finalmente, se propone generar una contraseña segura para el entorno digital.

Si se dispone de computadoras, pueden jugar a Proba las contraseñas en la plataforma de juegos de Agesic (<https://juegos.agesic.gub.uy/passwords>).

Posteriormente, se puede reflexionar con qué elementos la contraseña se hace más fuerte.

Si no se dispone de computadoras, la alternativa es una lluvia de ideas sobre qué tiene que tener una contraseña para ser segura. Acceder a [Cómo crear una contraseña segura](#) en el portal de Agesic.

Invitar a que cada participante genere una contraseña y una vez hecho esto, se vota bajo la siguiente consigna:

¿Qué contraseña es más segura y fácil de recordar?

Para finalizar, se comparten recomendaciones sobre contraseñas seguras y se les invita a pensar sobre qué tan seguras son sus contraseñas actuales.

Ideas para compartir:

- La contraseña es la llave para acceder a algo personal.
- Lo ideal es no tener la misma contraseña para todas las cosas.

- Como mínimo, la contraseña del banco y de tu correo deberían ser robustas (difíciles de adivinar) y distintas al resto de las plataformas que utilicen.
- Utilizar combinación de letras, números, símbolos e iconos.

Variante (45 minutos):

Si no tenemos objetos, se puede hacer el ejercicio en formato papel, usando la hoja de consignas.

La propuesta se lleva a cabo de forma individual y sin necesidad de recorrer el salón.

Luego, compartir en subgrupos y, por último, en plenario.

Adaptación virtual:

Se puede trabajar igual que la variante propuesta, en la que cada participante reflexione individualmente a partir de la hoja de consignas. A esta hoja se le puede agregar antes el objeto.

Luego se comparten las respuestas en plenario.

Si se dispone de una plataforma que permite generar subgrupos, podemos hacer el intercambio de esa forma y luego volver a plenario. Lo ideal es que quien coordine pueda recorrer los distintos grupos para no perder la riqueza del intercambio.

Con una pizarra colaborativa, podemos poner los objetos y cada participante escribe su medida de seguridad y los riesgos asociados.

Otra opción puede ser que quien coordina vaya escribiendo para que se vea todo lo compartido en plenario.

Material complementario:

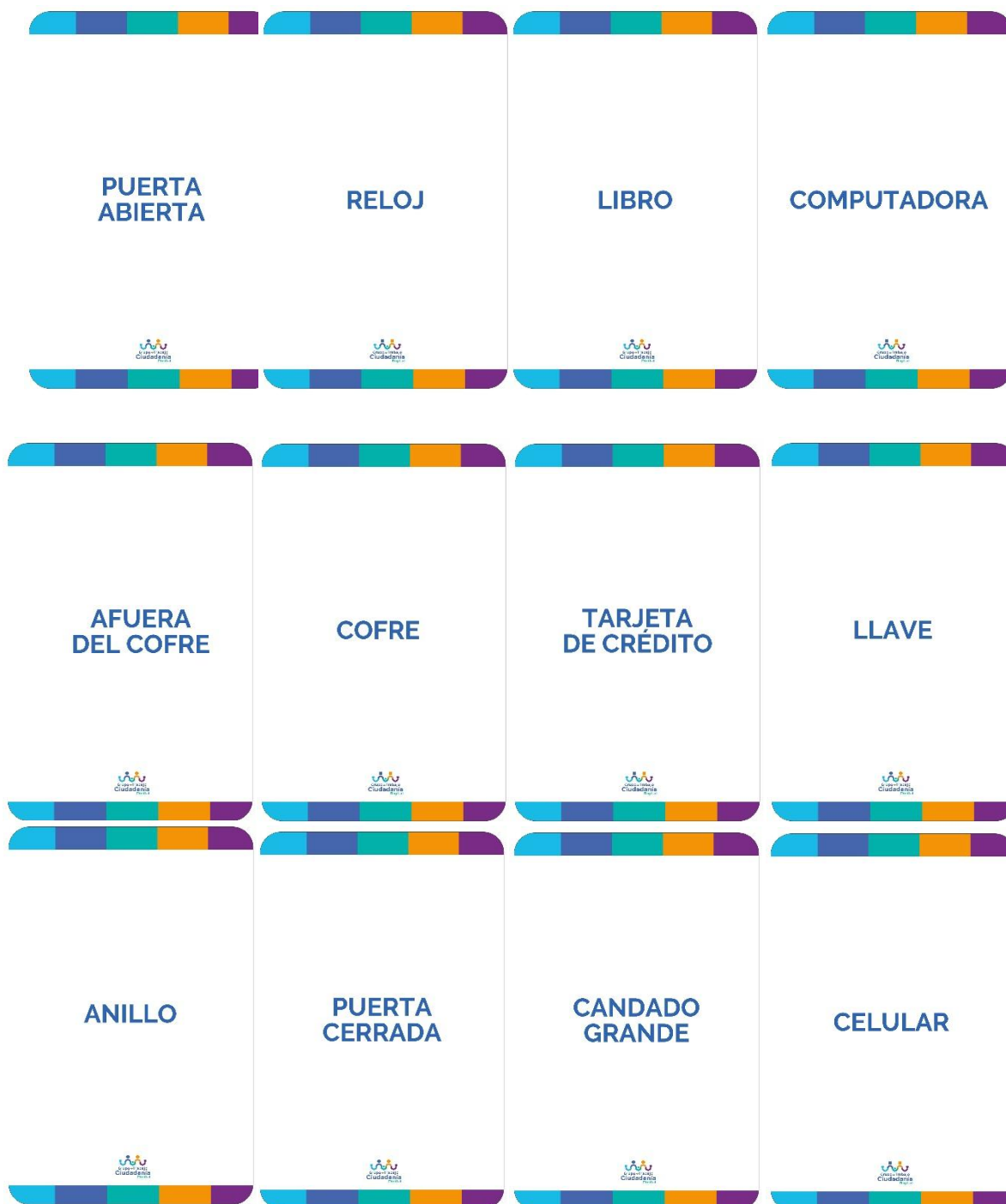
Tarjetas con las medidas de seguridad del cofre



Crear contraseña segura



Juegos en línea de Agesic



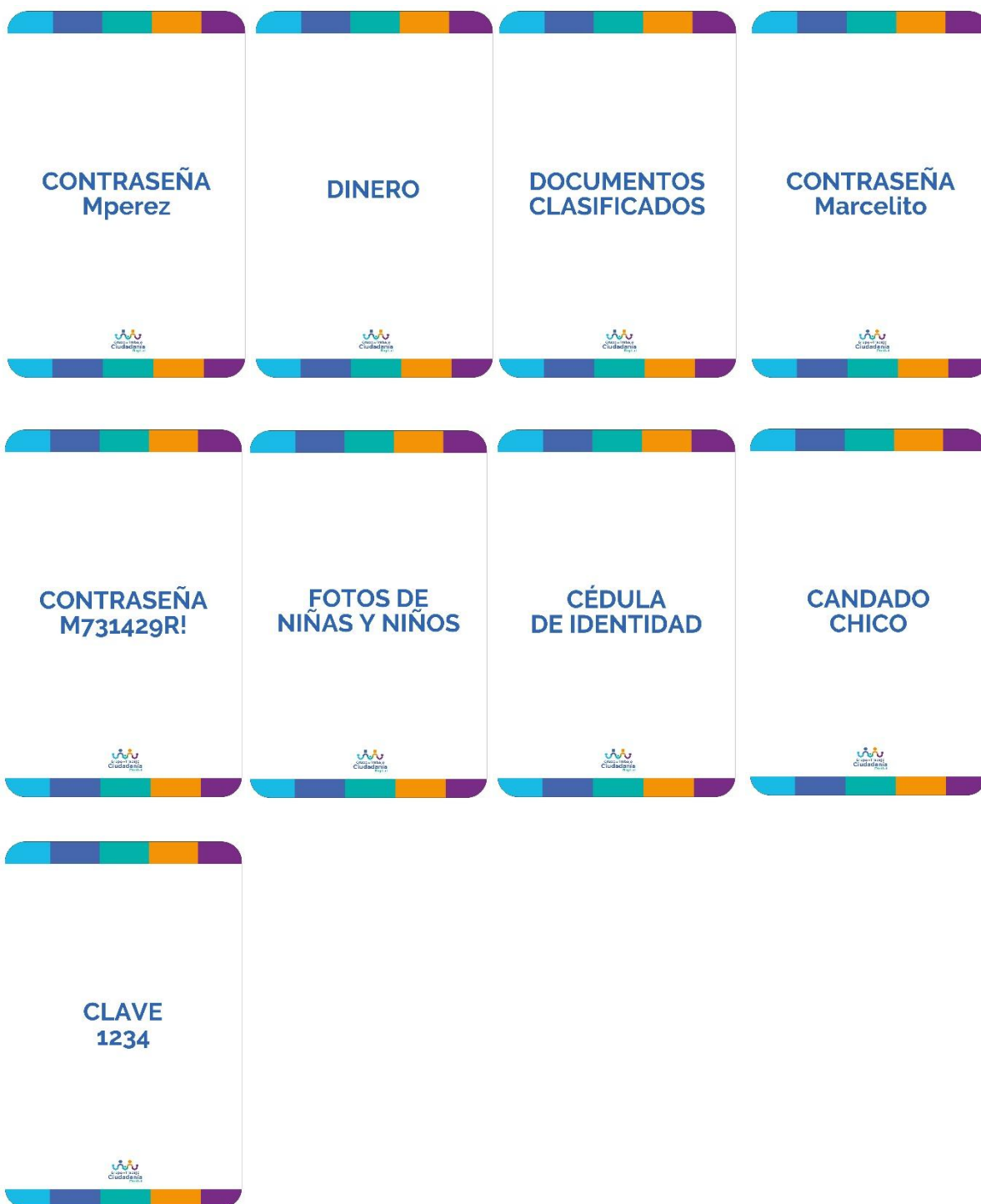


Tabla 2 Consignas

Objeto	Medida elegida	Riesgos: ¿Qué cosas podrían pasar si pierdo el control de ese objeto?

Público, privado e íntimo

Habilidades: conocer y ejercer los derechos en el entorno digital. Gestionar la privacidad.

Palabras clave: público, privado, íntimo, derechos en línea

Objetivos de la técnica: reflexionar sobre lo que compartimos en redes sociales, qué tipo de información y de qué personas. Conversar sobre el derecho a la privacidad y cómo proteger nuestros datos personales. Aprender aspectos sobre el valor de los datos.

Público sugerido: actividad pensada para personas que hayan transitado el segundo ciclo de etapa escolar en adelante y que usen redes sociales personales.

Tiempo estimado: 60 minutos

Disposición del espacio: será necesario que las personas puedan circular por el lugar destinado a la actividad.

Materiales:

- Cartel que diga: “Público”
- Cartel que diga: “Privado”
- Cartel que diga: “Íntimo”
- Consignas sugeridas (material complementario al final de esta ficha)

Preparación (10 minutos):

Se colocan los tres carteles en lugares diferentes del espacio.

Las personas deberán iniciar la técnica en un mismo lugar. Si es posible, que no esté cerca de ningún cartel.

Desarrollo (30 minutos):

Quien coordina explica que se va a nombrar una serie de acciones y, en función de su respuesta, deberán ir hasta uno de los tres carteles, según sea su práctica habitual.

Los tres lugares posibles son:

- lo público que lo usan para todo lo que comparten con todas las personas.
- lo privado que refiere a aquello que comparten con algunas personas.
- lo íntimo, lo que no comparten con nadie.

A medida que se van diciendo las consignas las personas se van trasladando y ubicando. Cuando se han ubicado, se observa la distribución espacial y se aprecian las diferentes formas de considerar la privacidad de la información.

Durante el proceso de la actividad se pueden ir haciendo preguntas sobre las preferencias y las diferencias que existen en las respuestas.

Cierre (20 minutos):

En plenario se conversa en torno a las siguientes preguntas:

- ¿Algo del juego les llamó la atención?
- ¿Les resultó fácil o difícil ubicarse en un lugar? ¿Por qué?
- ¿Cuál es la diferencia entre lo público, lo privado y lo íntimo?

- ¿Cuándo compartimos en redes, solo lo compartimos con nuestras amigas/os?
- ¿Pueden identificar algún derecho o derechos que se ponen en juego bajo esas consignas?
- ¿Logran identificar riesgos en estas prácticas?
- ¿Por qué este tema es relevante para ejercer mi ciudadanía digital?

Variante:

Videos sugeridos para complementar el abordaje de la temática:

- [¿Le has preguntado a tu hijo antes de subir una foto suya?](#)
- [El Sharenting, a examen](#)
- [Tu vida en las redes sociales tiene público](#)
- Adaptación virtual:

Se puede realizar en forma virtual adaptando la consigna de la ubicación (por ejemplo, usando el “levantar la mano” o las caritas para las distintas consignas).

Material complementario:

Consignas sugeridas

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| • Una foto de las vacaciones | • Una salida a cenar |
| • Una opinión política | • El pin del celular |
| • Reenviar una noticia de prensa | • El pin de la tarjeta de crédito |

- Creencia religiosa
- Una foto de tu cuarto
- Una foto de un/a bebé recién nacido/a
- La fecha del aniversario
- Lo que siento por mi pareja / amigos/as
- La música que me gusta
- Mi película favorita
- Quién no me parece atractiva/o
- Qué opino del cuerpo de otra persona.
- Lo que voy a votar en las próximas elecciones
- Lo que siento por un pariente
- La foto de un familiar que no tiene redes sociales
- La foto de una persona menor de edad
- Fotos de un viaje
- El lugar donde trabajo / estudio
- Quién me parece atractiva/o

Nota: se sugiere seleccionar las 10 consignas que más se ajusten a las personas con las que se hará el taller.



Video: tu vida en las redes sociales tiene público



Video: el sharenting, a examen



Video: ¿le has preguntado a tu hijo antes de subir una foto suya?

¿Quién dice cuánto?

Habilidad: administrar el uso.

Palabras clave: autorregulación, uso, dispositivos, vamping.

Objetivos de la técnica: reflexionar sobre la capacidad de decidir el tiempo dedicado a navegar en la red y procurar un equilibrio saludable en la relación con las tecnologías digitales, definiendo cómo, cuándo, cuánto y para qué se utiliza, comprendiendo el funcionamiento de la economía de la atención y sus impactos en la salud. Desarrollar la capacidad de autorregularse.

Público sugerido: actividad pensada para personas que tengan acceso a celular y redes sociales. Puede ser un taller para trabajar con distintas generaciones.

Tiempo: 60 minutos

Disposición del espacio: será necesario que las personas puedan circular por el lugar destinado a la actividad.

Materiales:

- Tarjeta digital y tarjeta analógica (Preparación)
- Hojas para todos los participantes.
- Lapiceras, una por participante.
- Conexión a internet
- Video de anuncio de IKEA Navidad 2018, canal de YouTube de IKEA
- Video Vamping: El Ladrón del Sueño, canal de YouTube de Orange España
- Preparación (15 minutos):

Quién coordina la actividad distribuye a quienes participen del taller en grupos más pequeños. Lo ideal son 6 personas por grupo.

Para esta actividad no se podrá usar el celular.

A cada grupo se le da un sobre con la “Tarjeta digital” y otro sobre con la “Tarjeta analógica”

Las consignas de la Tarjeta digital, están vinculadas a cosas que hay en las redes sociales.

Las consignas de la Tarjetas analógicas corresponden a información de Uruguay. También puede hacerse con información de la familia, amigas o amigos, información de alguna materia en particular, etc.

Contenido sugerido de las tarjetas:

Tarjeta digital

- ¿Qué filtros de animales hay en Instagram?

- ¿Qué es scrolllear?
- ¿Instagram tiene chats de video?
- ¿Con qué aplicación de celular es posible hacer una encuesta con amigos?
- ¿Cuánto dura un video en Tik Tok?
- ¿Quiénes tienen perfiles privados en Instagram?
- ¿Quiénes pueden ver tu perfil en Facebook?

Tarjeta analógica

- ¿Cuántos departamentos tienen Uruguay?
- ¿Cuáles son las capitales de los departamentos?
- ¿Con qué país limita al noroeste Uruguay?
- ¿Cada cuánto se vota la presidencia de la República?
- ¿Cuántos ministerios hay en Uruguay?
- ¿De qué Ministerio depende OSE?

La persona a cargo de la coordinación indica que cada grupo deberá completar la información en las tarjetas, comenzando por la tarjeta digital y, una vez finalizada, continuar con la tarjeta analógica.

La dinámica puede hacerse como una competencia entre grupos. O también por tiempo y hacer una puesta en común.

Desarrollo (30 minutos):

Una vez que todos los grupos / personas tienen las tarjetas, inicia la primera ronda.

En plenario, quién coordina, invita a compartir las respuestas e irá preguntando qué les resultó más fácil o difícil.

El objetivo del juego es que reflexionen sobre la cantidad de información que tienen sobre las redes sociales y chequeen qué información / interés tienen sobre otras informaciones que serán clave para su vida.

Cierre (15 minutos):

Se proyecta alguno de los videos sugeridos con el objetivo de pensar cuánto tiempo estamos en las redes.

Si tenemos tiempo, podemos pedirles que escriban sobre él o los videos que vieron y el ejercicio que realizaron.

Variante (45 minutos):

Trabajar las consignas de las tarjetas en forma individual.

En esta variante se recomienda no generar una competencia. Será un trabajo individual de introspección sobre lo que cada persona sabe de lo “digital” y de otros temas como el propuesto: mi propio país u otro tema que a la coordinación le interese abordar.

Luego de hacer el ejercicio en forma individual, se propone ver los videos y seguir reflexionando en subgrupos sobre qué pasa con la regulación, con la autorregulación y cuál es el rol de otras personas y de la tecnología.

Para este ejercicio final, se puede proponer generar un poster, un video, un meme o cualquier recurso que les invite a reflexionar sobre el tema.

Adaptación virtual

De contar con una herramienta que permita generar subgrupos, se trabajara primero en esta metodología y luego en plenario. De lo contrario trabajar en formato individual y luego se realizará la puesta en común.

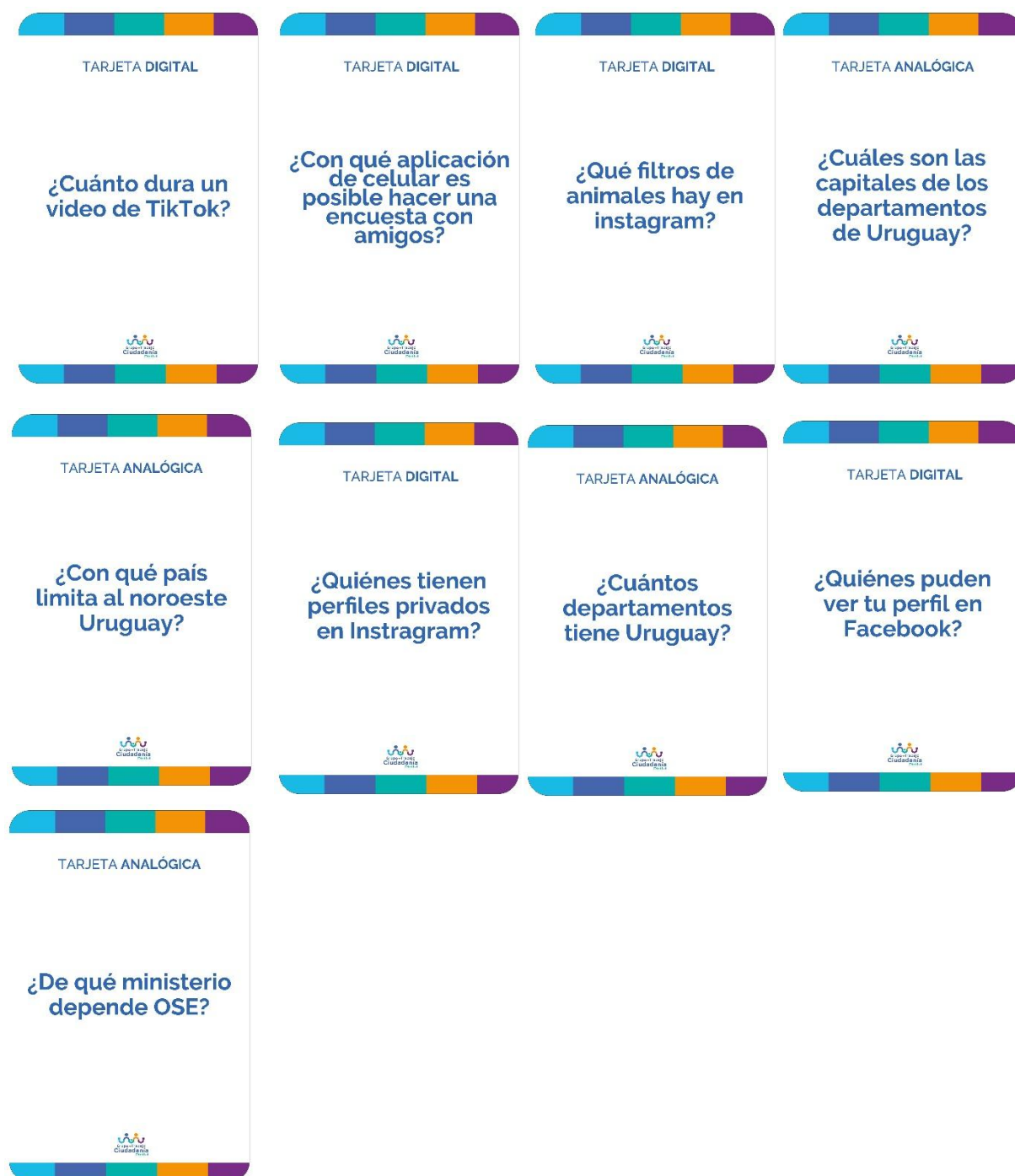


Video: anuncio Ikea Navidad 2028: ¿No conocemos a nuestra familia?



Video vamping: El ladrón del sueño





Preguntados

Habilidad: administrar el uso

Palabras clave: autorregulación, uso, dispositivos.

Objetivos de la técnica: reflexionar sobre la capacidad de decidir el tiempo dedicado a navegar en la red y el cómo, cuándo, cuánto y para qué se utiliza.

Público sugerido: actividad destinada a cualquier persona que acceda a internet, redes sociales y dispositivos.

Tiempo: 120 minutos

Disposición del espacio: será necesario que las personas puedan circular por el lugar destinado a la actividad. También se precisarán mesas cuando se trabaje en subgrupos.

Materiales:

- Tarjetas con las preguntas sugeridas (Preparación).
- Lapiceras, una por participante.
- [Video ¿Cuánto tiempo puedo estar sin mirar el celular?, canal de YouTube de Agesic](#)
- Proyector o pantalla.
- Música (no excluyente).
- Papelógrafos y marcadores (no excluyente).

Preparación (30 minutos):

La persona que coordina la actividad entrega a cada persona una tarjeta con una serie de preguntas.

Las preguntas sugeridas son:

- ¿Cuántas horas al día te conectas a Internet?
- ¿Qué dispositivo utilizas más y cuál menos? (celular, tableta, computadora, consola, etc.)
- ¿Cuál es el principal uso que haces del dispositivo con el que pasas más tiempo?
- ¿Cuáles te parecen que son las ventajas o aspectos positivos de ese uso?
- ¿Qué hacés si estás hablando con alguien y te suena el celular?
- ¿Lo que hacés en línea te parece importante?
- ¿Alguna vez le preguntaste a otra persona qué hizo en Internet?

Cada persona responde las preguntas de forma individual.

Desarrollo (60 minutos):

Una vez que todas las personas hayan contestado las preguntas, deberán circular por el lugar asignado para la actividad. Al cruzarse con alguien, tienen que jugar un “Piedra, papel o tijera”.

Sugerencia: explicar el juego por si alguien no lo conoce. Si quien coordina la actividad no lo conoce, se puede usar otro juego corto y popular: un “serio”, “cara o cruz”, entre otros.

Quien gana, define qué respuesta comparte de la tarjeta e intercambian sus respuestas, luego se despiden y continúan su camino.

Se estima una duración de 20 minutos en este primer momento de la actividad.

Si se cuenta con música este es el momento en el que se sugiere incluirla.

Luego, se le pide al grupo que se sienten en ronda en subgrupos de unas 6 personas aproximadamente y se invita a que compartan sus respuestas y reflexionen en torno a las siguientes preguntas orientadoras:

- ¿Qué les resonó / sorprendió en esta actividad?
- ¿Qué les hizo pensar / motivó la encuesta y el intercambio?
- ¿Cuál es la temática sobre la que hemos estado intercambiando? ¿por qué les parece que realizamos este ejercicio?

Se estima una duración de 20 minutos para el trabajo en subgrupos.

Nota: si se dispone de papelógrafos y marcadores, se podrán compartir allí las reflexiones que van surgiendo.

Finalmente, el grupo se dispone para un plenario cuya duración será de 20 minutos aproximadamente.

Cierre (30 minutos):

Para finalizar la actividad se comparte el siguiente video:

¿Cuánto tiempo puedes estar sin mirar el celular?

Se vuelve al plenario para compartir qué les surgió de este video.

Variante:

Se puede usar la música para darle ritmo al intercambio de la actividad inicial: cuando se detiene la música, se colocan en parejas y juegan a uno de los desafíos propuestos (piedra, papel o tijera; serio; cara o cruz, etc.). Suena nuevamente la música y cuando se detiene, se juntan con otra persona y vuelven a jugar. Quien gana, vuelve a elegir qué respuesta va a intercambiar.

Adaptación virtual:

La parte del juego e intercambio de a dos, se puede sustituir por intercambio en grupos.

Para ello es mejor contar con una herramienta digital que permita la conformación de subgrupos. De no ser posible se puede hacer todo en línea, invitando a que todas las personas puedan participar, al menos, una vez.



Video ¿Cuánto tiempo podés estar sin mirar el celular?

Tutti frutti del entorno digital

Habilidad: conocer y ejercer los derechos en el entorno digital.

Palabras clave: derechos, privacidad, acceso a la información, participación, vínculo con el Estado.

Objetivos de la técnica: conocer y reconocer los derechos que tenemos en línea. Reflexionar sobre cómo podemos ejercerlos y velar por el respeto de los derechos humanos, también en el entorno digital, contemplando el marco legal que los sustentan. Conocer los mecanismos existentes para reclamar su garantía y protección.

Público sugerido: actividad destinada a personas con trayectos liceales iniciados, que accedan a Internet, redes sociales y dispositivos.

Tiempo: 90 minutos

Disposición del espacio: será necesario que las personas puedan circular por el lugar destinado a la actividad. También se precisarán mesas cuando se trabaje en subgrupos.

Materiales:

- Hojas en blanco.
- Lapiceras o marcadores.
- Computadora, celular o tableta.
- Conexión a internet.
- Hoja con preguntas y sus respuestas correctas (material complementario al final de esta ficha)

Preparación (15 minutos):

Se divide el grupo en subgrupos de no más de 6 personas y se le entrega, a cada uno, varias hojas en blanco.

Desarrollo (60 minutos):

Tomando como referencia la dinámica que se instala en el Tutti-Frutti (juego tradicional uruguayo), la actividad consiste en responder en el menor tiempo posible una serie de preguntas y consignas vinculadas al entorno digital.

Quién coordina presenta las consignas.

Cada subgrupo deberá buscar información o completar con los conocimientos que ya tiene en la hoja en blanco.

Gana puntos el subgrupo que conteste con la información más completa y que manifieste haber culminado.

La técnica busca profundizar en conocimientos y saberes previos. Si quienes dicen “terminamos” tienen poca información sobre la consigna, no se dará el punto.

Quién coordina seleccionará las consignas que mejor se adecuen al público destinatario del taller.

Las consignas sugeridas son:

- ¿Existe en Uruguay una ley que proteja los datos personales? De ser así, ¿cuál es?, ¿cuándo se aprobó? y ¿para qué sirve?
- ¿Qué es la Unidad Reguladora y de Control de Datos Personales? ¿Qué potestades y funciones cumple? ¿De quién depende?

- ¿Qué implica el derecho a la privacidad dentro de la Observación 25 de los Derechos del Niño, niña y adolescente? ¿Cómo se puede vulnerar ese derecho y qué es importante saber para protegerlo?
- ¿Qué es información pública? ¿Quiénes pueden solicitar información pública en Uruguay? ¿Cuál es el valor del trámite para solicitarla? ¿Cuánto tiempo demora?
- ¿Qué es la Unidad de Acceso a la Información Pública? Citar dos o tres cometidos o funciones que tiene la misma.
- ¿Uruguay tiene algún sitio dónde centralizar la información vinculada a los trámites en línea? Citar por lo menos cinco ejemplos de trámites que se pueden iniciar en línea.
- ¿Qué es gub.uy? ¿Quiénes pueden acceder a un Usuario gub.uy? ¿Para qué sirve?
- ¿Qué información contiene la cédula de identidad con chip? Citar alguna funcionalidad que posibilite la misma a la hora de vincularse con el Estado.
- ¿Qué es Mi Historia Clínica Electrónica Nacional? Nombrar algunas posibilidades que brinda esta digitalización a nivel nacional.
- ¿Qué son los puntos de atención a la ciudadanía? ¿Qué función cumplen? ¿Dónde se encuentran?

Nota: se puede conformar un pequeño jurado que decida quién gana.

Cierre (15 minutos):

Se propone reflexionar a través de algunas preguntas para el diálogo:

- ¿Aprendieron algo nuevo?
- ¿Sabían que existen estos derechos?
- En los mismos subgrupos o individualmente se puede proponer profundizar sobre alguna de las consignas.

Variante:

Se pueden entregar todas las consignas juntas. En este formato se sugiere no instalar una dinámica de competencia, así cada subgrupo le puede dedicar tiempo a cada consigna.

Luego en plenario compartir la información por consigna para ir viendo qué cosas encontraron.

Adaptación virtual:

Se sugiere hacer el Tutti Fruti en formato individual.

En ese caso se pueden entregar todas las consignas a la misma vez y esperar a que vayan terminando.

Luego se comparten las respuestas en forma colectiva para ir complementando la información que obtuvieron.

Material complementario:

Preguntas y sus respectivas respuestas.

¿Existe en Uruguay ley de protección de datos personales? De ser así cuál es, cuándo se aprobó y para qué sirve.

Existe sí, se trata de la Ley N° 18.331

La misma se aprobó en 2008, comprende a la protección de datos como un derecho humano, en tanto:

Derecho Humano. - El derecho a la protección de datos personales es inherente a la persona humana, por lo que está comprendido en el [artículo 72 de la Constitución de la República](#) y esta ley busca reglamentar los alcances de este derecho y establecer mecanismos de protección y regulación del mismo.

La protección de datos personales es el amparo a las personas contra la posible utilización por terceros, no autorizada, de sus datos personales susceptibles de tratamiento automatizado o no, para, de esta forma, confeccionar una información que identificable con él, afecte a su entorno personal, social o profesional, en los límites de su intimidad.

En nuestro país, la protección de datos personales se encuentra reconocida en el artículo 72 de la Constitución de la República y específicamente regulada en la Ley N° 18.331, del 11 de agosto de 2008, con sus modificativas y concordantes.

Te invitamos a profundizar en la temática accediendo al video [¿Cómo se protegen los datos personales en Internet?](#)

¿Qué es la Unidad Reguladora y de Control de Datos Personales? ¿Qué potestades y funciones cumple? ¿De quién depende?

La Unidad Reguladora y de Control de Datos Personales (URCDP) fue creada por la Ley N° 18.331 de Protección de Datos Personales y Acción de Habeas Data (LPDP), con autonomía técnica, cuya competencia es custodiar el cumplimiento de la legislación de protección de datos personales y asegurar el respeto de sus principios. Depende de la Agencia de Gobierno Electrónico Sociedad de la Información y del Conocimiento (Agesic).

De acuerdo con lo establecido en el artículo 34 de la Ley N° 18.331, son atribuciones y funciones del Órgano de Control, las siguientes:

- Asistir y asesorar a las personas que lo requieran acerca de los alcances de la ley y de los medios de que disponen para la defensa de los derechos que garantiza.
- Dictar las normas y reglamentaciones que se deben observar en el desarrollo de las actividades comprendidas por la ley.
- Realizar un censo de las bases de datos alcanzadas por la ley y mantener el registro permanente de los mismos.
- Controlar la observancia de las normas sobre integridad, veracidad y seguridad de datos por parte de los responsables de las bases de datos, pudiendo a tales efectos realizar las actuaciones de inspección pertinentes.
- Solicitar información a las entidades públicas y privadas, las que deberán proporcionar los antecedentes, documentos, programas u otros elementos relativos al tratamiento de los datos personales que se le requieran. En estos casos, la autoridad deberá garantizar la seguridad y confidencialidad de la información y elementos suministrados.
- Emitir opinión toda vez que le sea requerida por las autoridades competentes, incluyendo solicitudes relacionadas con el dictado de sanciones administrativas que correspondan por la violación a las disposiciones de la ley, de los reglamentos o de las resoluciones que regulan el tratamiento de datos personales comprendidos en ésta.

- Asesorar en forma necesaria al Poder Ejecutivo en la consideración de los proyectos de ley que refieran total o parcialmente a protección de datos personales.
- Informar a cualquier persona sobre la existencia de bases de datos personales, sus finalidades y la identidad de sus responsables, en forma gratuita.

Para saber más te invitamos a acceder al [video sobre Datos Personales](#)

¿Qué implica el derecho a la privacidad dentro de la Observación 25 de los Derechos del Niño, niña y adolescente? ¿Cómo puede vulnerarse ese derecho y qué es importante saber para protegerlo?

La privacidad es vital para la autonomía, la dignidad y la seguridad de los niños y para el ejercicio de sus derechos. Los datos personales de los niños se procesan para ofrecerles prestaciones educativas, sanitarias y de otra índole. Las amenazas a la privacidad de los niños pueden provenir de la reunión y el procesamiento de datos por instituciones públicas, empresas y otras organizaciones, así como de actividades delictivas como el robo de la identidad. Esas amenazas también pueden surgir como resultado de las propias actividades de los niños y de las actividades de los miembros de la familia, sus iguales u otras personas, por ejemplo, cuando los padres publican fotografías en línea o una persona desconocida difunde información sobre un niño.

Este derecho se puede ver vulnerado cuando otras personas, particularmente personas adultas cercanas o familiares, utilizan la imagen de niños, niñas y adolescentes sin su consentimiento, donde se brinda información que sirva para reconocerlo, identificarlo, ubicarlo por fuera de la red o tergiversar la imagen para propósitos distintos al de la persona que expuso su imagen.

Es importante saber que cada vez que se sube una información a la red esta es imborrable, o sea genera un rastro digital, y que por más que las personas coloquen filtros de privacidad o restricciones a los datos subidos, estos pueden ser fácilmente burlados (por ejemplo, captura de pantalla, etiquetados, envío de información a otras personas, robo o clonación de cuenta, descarga, entre otras posibilidades). Cada vez que subimos algo a Internet alimentamos la “identidad digital” de esa persona y el algoritmo tiene más información para perfilar y especializar a esa persona.

Para comprender un poco más sobre el tema invitamos a acceder a los siguientes contenidos:

- [La privacidad de nuestros niños es esencial](#)
- [Inteligencia Artificial y Privacidad](#)
- [Tus datos, tu decisión](#)

¿Qué es información pública? ¿Quiénes pueden solicitar información pública en Uruguay? ¿Cuál es el valor del trámite? ¿Cuánto tiempo demora?

La Ley Nº 18.381 reconoce el derecho de todas las personas, sin discriminación, de acceder a la información pública. Se considera información pública toda la que emane o esté en posesión de cualquier organismo público, sea o no estatal.

Cualquier persona puede solicitar acceso a la información pública. Las personas solicitantes de información al amparo de esta Ley no tienen necesidad de justificar las razones de su solicitud. El objeto de esta norma es promover la transparencia en el ejercicio de la función administrativa, y garantizar el derecho fundamental de todas las personas al acceso a la información pública, de acuerdo con el artículo 72 de la Constitución de la República.

El trámite no tiene costo, se realiza mediante un formulario. El organismo puede responder en el momento en caso de que ello sea posible. En caso contrario, cuenta con un plazo de veinte días hábiles para brindar o denegar el acceso a la información solicitada. Asimismo, en caso de existir fundamentos ciertos y circunstancias excepcionales, podrá prorrogarse dicho plazo por el término de veinte días hábiles.

Para acceder a más información te invitamos a acceder a la [campaña de Acceso a la Información Pública](#)

¿Qué es la Unidad de Acceso a la Información Pública? Citar dos o tres cometidos o funciones que tenga.

La Unidad de Acceso a la Información Pública (UAIP) es un órgano especializado cuyo cometido es velar por el respeto al derecho de acceso a la información pública.

Dentro de sus cometidos destacamos:

- Asesorar al Poder Ejecutivo en el cumplimiento de la normativa constitucional, legal o reglamentaria vigente y de los instrumentos internacionales ratificados por la República referidos al acceso a la información pública.
- Controlar la implementación de la Ley N° 18.381 en los sujetos obligados.
- Coordinar con autoridades nacionales la implementación de políticas.
- Orientar y asesorar a los particulares respecto al derecho de acceso a la información pública.

- Capacitar a los funcionarios de los sujetos que están obligados a brindar el acceso a la información.
- Promover y coordinar con todos los sujetos obligados las políticas tendientes a facilitar el acceso informativo y la transparencia.
- Ser órgano de consulta para todo lo relativo a la puesta en práctica de la Ley N° 18.381 por parte de todos los sujetos obligados.
- Promover campañas educativas y publicitarias donde se reafirme el derecho al acceso a la información como un derecho fundamental.
- Realizar un informe de carácter anual relativo al estado de situación de este derecho al Poder Ejecutivo.
- Denunciar ante las autoridades competentes cualquier conducta violatoria a la Ley N° 18.381 y aportar las pruebas que consideren pertinentes.
- Solicitar al sujeto obligado la desclasificación de la información que hubiere sido clasificada sin ajustarse a los criterios de clasificación establecidos en la Ley N° 18.381.

¿Uruguay tiene algún sitio dónde centralice la información vinculada a los trámites en línea? Citar por lo menos cinco ejemplos de trámites que se pueden iniciar en línea.

Uruguay tiene un sitio donde se centralizan los trámites y servicios relaciones con el Estado uruguayo denominado tramites.gub.uy. Actualmente cuenta con 3233 trámites disponibles y 2132 trámites en línea.

Dentro de los trámites podemos encontrar:

- Creación de cuenta Usuario gub.uy
- Solicitud de pasaporte
- Solicitud de partidas de nacimiento
- Cédula de identidad
- Acceso a la información pública
- Afiliación a ASSE

Te invitamos a acceder al catálogo de [Tramites.gub.uy](https://tramites.gub.uy)

¿Qué es gub.uy? ¿Quiénes pueden crearse un Usuario gub.uy? ¿Para qué sirve?

Gub.uy es una iniciativa que genera una forma única de interacción entre el Estado y la ciudadanía, simplificando la experiencia de navegación en los sitios, estandarizando la información y facilitando el acceso integral a los servicios que brinda el Estado.

Los sitios incorporan el Usuario gub.uy, una única cuenta de identificación para acceder a todos los trámites y servicios digitales del Estado sin necesidad de nuevos registros ni contraseñas. Además, a través de la funcionalidad Perfil gub.uy, se pone a disposición una interfaz personalizada, segura y simple que permite administrar datos, firmar digitalmente, acceder a la Historia Clínica Digital, visualizar y hacer seguimiento de los servicios o trámites que esté gestionando en el Estado

Para registrarte en Usuario gub.uy deberás ser mayor de edad y contar con un documento nacional de identidad emitido en algún país de América del Sur o un

pasaporte de cualquier país del mundo. Además, deberás contar con una cuenta de correo electrónico personal para activar tu cuenta.

Algunos de los beneficios del Usuario gub.uy son:

- Podés ingresar de manera fácil y segura a la mayoría de los servicios digitales que estén integrados. Actualmente se puede acceder a más de 2000 trámites en línea del Estado uruguayo.
- Realizar los trámites sin necesidad de dirigirte presencialmente a los organismos.
- Tu Usuario gub.uy cuenta con las políticas de seguridad y privacidad digital más actualizadas.

Te invitamos a reflexionar más sobre la temática [accediendo al video sobre Identidad Digital](#)

¿Qué información contiene la cédula de identidad con chip? Citar alguna funcionalidad que posibilite la misma a la hora de vincularse con el Estado.

La cédula de identidad con chip es un documento emitido desde 2015 por la Dirección Nacional de Identificación Civil (DNIC) que, además de contar con mayores medidas de seguridad física que la cédula de identidad tradicional, incorpora muchos elementos digitales para soportar la identificación de las personas en el mundo digital.

Este nuevo documento permite realizar transacciones digitales garantizando tu identidad. Además, sirve como documento de viaje oficial dentro del Mercosur y países asociados, lo que agiliza tus trámites migratorios y te evita esperas.

Para las personas mayores de edad, además de la foto, la firma y la huella dactilar, la cédula de identidad incorpora dos chips: uno visible (con contacto) que contiene la firma digital, verificación de la huella digital y validación de identidad; y uno no visible (sin contacto), que contiene la información para documentos de viaje.

Con la cédula de identidad con chip vas a poder:

- Hacer trámites completos con el Estado por Internet, sin moverte de tu casa.
- Firmar documentos con la misma validez legal que tu firma manuscrita.
- Realizar transacciones seguras con bancos.
- Hacer el control migratorio de forma automática, sin esperas ni colas.

Al no contar con chip sin contacto, la cédula de los menores no constituye un documento de viaje digital, por lo que no cuenta con el logo indicativo. En su lugar se puede observar la silueta de un ñandú como parte del arte del diseño.

¿Qué es la Historia Clínica Electrónica Nacional? Nombrar algunas posibilidades que brinda esta digitalización a nivel nacional.

El principal cometido de la Historia Clínica Electrónica Nacional (HCEN) es promover y mejorar la continuidad del proceso asistencial de los usuarios del sistema de salud uruguayo, mediante un mecanismo que permite unificar y hacer disponible toda la información clínica del usuario de Salud ante un evento asistencial.

A través de la HCEN, la información clínica del ciudadano estará disponible y accesible para el equipo de la salud de forma oportuna, segura y en línea,

independientemente del lugar geográfico y del prestador de Salud donde se presente el usuario.

Tienen acceso a la HCEN las personas mayores de 18 años. Esto les permite ver en tiempo real el resultado de sus análisis y estudios, información de las consultas realizadas, así como seleccionar quiénes pueden acceder a su información, selección que será respetada a menos que exista riesgo de muerte. Esta disponibilidad de información permite que, si por necesidad debe atenderse en una institución distinta a la que se atiende habitualmente, la persona que le asista (siempre y cuando se lo haya permitido) acceda a información clínica necesaria para una correcta atención.

Para saber más información te invitamos a [acceder al video de Mi Historia Clínica Digital](#)

¿Qué son los puntos de atención a la ciudadana? ¿Qué función cumplen? ¿Dónde se encuentran?

Los Puntos de Atención a la Ciudadanía (PAC) son espacios físicos de atención presencial que están instalados en distintas localidades del país, a raíz de un acuerdo entre Agesic con diferentes organismos públicos. En ellos se brinda atención personalizada y de calidad a través de personal capacitado, que además de ofrecer información sobre los trámites y servicios que dispone el Estado, pueden apoyar y orientar a las personas en la realización de los trámites disponibles en línea.

Los PAC se encuentran en todos los departamentos del Uruguay. Atención a la Ciudadanía es una de las iniciativas de Agesic que promueve la inclusión y la transformación digital con equidad, para que todas las personas tengan las mismas posibilidades de acceso a los servicios del Estado.



Catálogo de tramites



Video: ¿cómo se protegen los datos personales en internet?



Video: Derecho a la protección de datos personales



Video: mi Historia Clínica Digital



Video: Inteligencia artificial y privacidad



Video: Identidad Digital



Video: Etiquetados - tus datos, tu decisión



Video: La privacidad de nuestros niños es esencial



Video: Acceso a la información pública

Escenas en juego

Habilidades: procurar un comportamiento ético y empático / Conocer y ejercer los derechos en el entorno digital

Palabras clave: violencia en línea, ciberacoso, cyberbullying, derechos, privacidad, respeto, empatía, convivencia en línea.

Objetivos de la técnica: reflexionar sobre nuestras prácticas en línea y cómo afecta lo que pasa en línea en la vida de otras personas y en la personal. Entender cómo mis acciones pueden repercutir en otras personas y la posibilidad de generar un espacio digital saludable. Conocer y reconocer los derechos que también tenemos en línea.

Público sugerido: actividad destinada a personas de etapa liceal en adelante que accedan a internet y redes sociales.

Tiempo: 60 minutos

Disposición del espacio: será necesario que las personas puedan disponer de mesas de trabajo al momento de conformarse los subgrupos.

Materiales:

- Dispositivos para mirar los recursos disponibles.
- Conexión a Internet
- Hojas con preguntas
- Hojas en blanco / papelógrafos
- Lapiceras
- Consignas sugeridas (material complementario al final de esta ficha)
- Recurso didáctico 1: [Video del verano, canal de YouTube de Pensamiento Colectivo](#)
- Recurso didáctico 2: [Video Amor Ciego: campaña con Movistar, Canal YouTube de Movistar.](#)
- Recurso didáctico 3: [Video #ConectemosConResponsabilidad - Cyberbullying Faro Digital + @MovistarArgentina, canal YouTube de Faro digital.](#)

Preparación (10 minutos):

Se dividen en subgrupos de no más de 6 personas. A cada subgrupo se le da un recurso didáctico para reflexionar. También se puede trabajar con el mismo recurso.

Nota: es importante que quien coordina la actividad conozca los recursos disparadores para evaluar si son adecuados para el momento y las condiciones del grupo.

En caso de ser posible, se sugiere que haya apoyo psicosocial para abordar los posibles emergentes a partir de los recursos compartidos.

Desarrollo (40 minutos):

Quién coordina asigna un recurso didáctico por grupo.

Cada grupo toma contacto con el recurso. Luego se le entregan las consignas seleccionadas para el intercambio.

Cierre (10 minutos):

Se invita a volver a plenario para realizar la puesta en común de lo producido en la actividad anterior.

Variación:

En vez de acercar historias ya elaboradas, se puede proponer al grupo que en subgrupos generen historias con los siguientes enfoques:

- Grooming (ciberacoso de una persona adulta a un/a menor de edad).
- Cyberbullying (ciberacoso escolar entre pares).
- Viralización y difusión de contenido sin consentimiento.

- Violencia en línea.

Una vez que hayan creado las historias, las mismas deberán “rotar”. Es decir, la historia creada por el grupo A será compartida en el grupo B, y así sucesivamente.

Posteriormente, se trabajará con las mismas preguntas orientadoras mencionadas anteriormente, a partir de las historias creadas por el grupo.

Adaptación virtual:

Esta actividad se puede realizar en formato virtual si la plataforma utilizada habilita la conformación en subgrupos.

En caso de querer llevar adelante la variación propuesta en formato virtual, se puede solicitar que la historia la traigan elaborada previamente, como actividad domiciliaria.

Material complementario:

Consignas sugeridas.

- ¿Qué tema trata el recurso asignado?
- ¿Qué pasó? ¿Cuál es la historia?
- ¿Qué personajes y roles hay en la historia?
- ¿Qué sentimientos y emociones crees que atraviesan los personajes de la historia?
- Si sos amiga o amigo del personaje de la historia, ¿qué le dirías?

- ¿Qué repercusiones crees que tiene para las personas que intervienen en la historia?
- ¿Qué motivaciones, presiones o intenciones puedes suponer que tenían los personajes?
- ¿Qué rol cumple el grupo de amigas y amigos en este tipo de situaciones?
- ¿Qué rol cumplen las personas adultas referentes en este tipo de situaciones?
- ¿Identifican algún derecho que se ponga en juego en estas historias?

Círculos concéntricos

Habilidades: gestionar la privacidad. Conocer y ejercer los derechos en el entorno digital

Palabras clave: privacidad, público, privado, íntimo, derechos, convivencia en línea, huella.

Objetivos de la técnica: reflexionar sobre la privacidad, qué se considera público, privado e íntimo. Interrogarse sobre qué cosas compartimos de nosotros y de otras personas y qué huella digital generamos, tanto propia como ajena.

Público sugerido: actividad destinada a personas de edad escolar en adelante. Puede ser una técnica interesante para trabajar con comunidad de adultos referentes.

Tiempo: 60 minutos

Disposición del espacio: será necesario que las personas puedan circular por el lugar destinado a la actividad.

Materiales:

- Un juego de tarjetas con situaciones por persona (material complementario al final de esta ficha).
- Cinta, tizas o algo para marcar los círculos en el piso o paredes.

Preparación (15 minutos):

Se le reparte a cada participante un juego de tarjetas con las situaciones.

Se colocan 3 círculos concéntricos a la vista de todo el grupo. Se explica que el círculo de afuera significa “Público”, el del medio “Privado” y el de adentro “Íntimo”

Si usamos la técnica con infancias se sugiere trabajar primero los conceptos de público, privado e íntimo. Ajustar las consignas en función de las edades del grupo.

Desarrollo (20 minutos):

Cada persona coloca sus tarjetas en cada círculo según cómo considera cada información: pública, privada o íntima.

Cierre (25 minutos):

Se sugiere volver a un espacio común -si es posible en ronda- para reflexionar a partir de las siguientes preguntas sugeridas:

- ¿Cómo les resultó el ejercicio?
- ¿Cuáles son las principales diferencias que se visualizan en los círculos?

- ¿Por qué creen que existen estas diferencias?
- ¿Consideran que en redes sociales es necesario hacer este mismo ejercicio cuando realizamos publicaciones?

Variante:

Luego de que todas las personas hayan colocado sus tarjetas, proponer un debate para generar un orden único. Trabajar sobre los acuerdos y las diferencias.

Nota: el propósito es que se pueda debatir sobre el sentido de cada término, e inclusive, se puede solicitar que realicen una definición de cada ítem, para favorecer los acuerdos.

Si no hay posibilidad de generar consensos, se sugiere no forzar, valorando la diferencia.

Adaptación virtual:

Se puede realizar en formato virtual usando alguna aplicación o herramienta colaborativa.

Material complementario:

Lista de situaciones para las tarjetas.

- Imagen de mi cumpleaños.
- Video de un grupo de música que me gusta.
- Receta de una torta de limón.
- Imagen del cumpleaños de mi sobrina.

- Mi contraseña.
- Localización en tiempo real.
- Video íntimo de una persona desconocida.
- Texto de un mensaje de un político.
- Foto de una salida grupal.
- Imagen del grupo de mis estudiantes presentando un proyecto.
- Texto de un amigo pidiendo donaciones.
- Imagen de mis vacaciones.
- Foto de un documento de identidad de otra persona.
- Fotos de mis hijas o hijos.
- Un mensaje intercambiado por privado.
- Una foto mía en la playa.



Una foto mia en la playa

Localización en tiempo real

Foto de una salida grupal

Guía de recursos de educación virtual

Foto de un documento de identidad de otra persona

Video de un grupo de música que me gusta

Texto de un amigo pidiendo donaciones

Foto de mis hijas o hijos

Mi contraseña

Imagen del grupo de mis estudiantes presentando un proyecto

Imagen de mis vacaciones

Imagen de cumpleaños de mi sobrina



Huella digital

Habilidades: procurar un comportamiento ético y empático / Conocer y ejercer los derechos en el entorno digital/ Gestionar la huella y la identidad digital

Palabras clave: violencia en línea, cyberbullying, derechos, privacidad, respeto, empatía, convivencia en línea, huella digital.

Objetivos de la técnica: comprender el impacto de nuestras prácticas en el entorno digital y cómo pueden afectar la vida personal y la de otras personas. Dimensionar el alcance de la información personal en línea. Conocer y reconocer los derechos

que se ponen en juego en el entorno digital en relación con estos temas y los mecanismos existentes para reclamar su garantía y protección.

Público sugerido: actividad para personas a partir de la etapa liceal y que accedan a internet y redes sociales.

Tiempo: 80 minutos

Disposición del espacio: será necesario que las personas puedan circular por el lugar destinado a la actividad. Hoja con la consigna individual por participante.

- Conexión a internet.
- Celulares o computadoras.
- Papelógrafos.
- Recurso didáctico 1: [Video “¿Sabes que es la huella digital que vamos dejando en internet?” en el canal de Youtube de Agesic](#)
- Recurso didáctico 2: [Video ¿Qué tanto te conozco si conozco tus perfiles en redes sociales? - Agesic en Youtube](#)
- Recurso didáctico 3: [Tu vida en redes sociales tiene público - Orange en Youtube](#)
- Recurso didáctico 4: [Microaprendizajes ¿Qué son los metadatos? Educar Portal en Youtube](#)
- Recurso didáctico 5: [Ley N°18.331 Protección de Datos Personales](#)

Preparación (20 minutos):

Se le entrega a cada participante la siguiente consigna individual.

Realiza una lista de:

- todos los datos personales que alguna vez proporcioné en Internet.
- todos los sitios, apps y programas por los cuales navego habitualmente.
- Las aplicaciones que tengo conectadas a mi correo y redes sociales, por ejemplo, Instagram.

Quién coordina la técnica asigna un tiempo para que se pueda completar.

Desarrollo (40 minutos):

Una vez que todas las personas culminaron se invita a integrar subgrupos para compartir la información y reflexionar sobre las siguientes interrogantes:

- ¿Qué pasa con esta información?
- ¿Quién la tiene?
- ¿Qué es la huella digital?

Transcurridos unos minutos, quien coordina le asigna a cada subgrupo un recurso didáctico para mirar y definir los conceptos “huella digital” e “identidad digital”.

Finalmente, se comparten los intercambios en modalidad plenaria.

Cierre (20 minutos):

Se invita a reflexionar sobre:

- ¿Qué son los datos personales?

- ¿Qué consideran que son los datos sensibles?
- ¿Conocen la existencia de una ley específica de datos personales en Uruguay?
- ¿Alguna vez leyeron los términos y condiciones que debes aceptar al instalar una aplicación?

Variante:

Como actividad complementaria se puede pedir al grupo que trabaje sobre datos personales, datos sensibles y términos y condiciones.

Esto podría ser una tarea fuera del espacio del taller, la cual permitirá profundizar sobre estos conceptos y leyes.

Adaptación virtual:

Si se cuenta con una herramienta que permite dividir subgrupos, se hace tal como está diseñado el taller, de lo contrario se puede hacer todo en formato plenario.



Ambientate

Habilidad: tener un comportamiento ambientalmente sostenible.

Palabras clave: sostenibilidad ambiental, campaña de cuidado del ambiente, investigación en torno al cuidado y sostenibilidad del planeta.

Objetivos de la técnica: sensibilizar y reflexionar en relación al impacto ambiental del uso de las tecnologías digitales y la posibilidad de aportar al fortalecimiento de competencias que contribuyan a la sostenibilidad del medio ambiente.

Público sugerido: actividad destinada a personas finalizando la etapa escolar en adelante. Tienen que saber realizar una búsqueda con fuentes confiables. Recomendada para realizar en forma intergeneracional.

Tiempo estimado: 100 minutos.

Disposición del espacio: será necesario que las personas puedan circular por el lugar destinado a la actividad en subgrupos.

Materiales:

- Un dispositivo por grupo (computadora, tableta, celular).
- Conexión a internet.
- Consignas impresas, una por grupo.

Preparación (10 minutos):

Se divide el grupo en tres o cuatro equipos (lo ideal es que sean equipos compuestos entre 5 y 8 personas).

A cada equipo se le da una de las tres consignas que se presentan a continuación:

- Realizar un afiche, tríptico o video de no más de un minuto, donde las personas puedan informarse sobre por lo menos dos opciones de reciclaje de su dispositivo celular o computadora para cuidar el ambiente y contribuir a la sostenibilidad del planeta.
- Realizar un afiche, tríptico o video de no más de un minuto, donde las personas puedan informarse sobre la cantidad de recursos naturales que requiere el entrenamiento de los programas de “Inteligencia Artificial” como ChatGPT o la gestión de un Centro de Datos (Data Center).
- Selecciona un problema ambiental actual y desarrolla una idea de solución, concientización o sensibilización sobre el problema mediante el uso de tecnología.

Desarrollo (60 minutos): Cada grupo deberá generar un producto de acuerdo con las siguientes propuestas:

- Definir el problema.
- Posibles acciones.
- Recursos necesarios.
- Resultados esperados.

Nota: es importante que se utilicen fuentes confiables para el trabajo.

Cierre (30 minutos): En plenario, se comparten los trabajos en función de algunas preguntas orientadoras:

- ¿Cómo realizaron la investigación?
- ¿Cuáles fueron las principales dificultades y fortalezas que encontraron en la investigación?
- ¿Qué cosas aprendieron, encontraron o se sorprendieron de la investigación?
- ¿Qué situaciones ambientales creen que se deberían priorizar para cuidar el planeta?
- ¿A quiénes destinarán estos productos que realizaron y por qué medios los divulgarán?

Variante:

La coordinación puede dar a cada grupo una propuesta diferente, la misma consigna a todos los equipos o generar nuevas a partir de una reformulación de las anteriores.

Adaptación virtual:

Se pueden generar grupos en diferentes herramientas y plataformas y luego continuar la actividad en plenario.

Mini glosario

Ciberbullying: el ciberacoso, o ciberbullying, es una forma de acoso que ocurre a través de medios digitales, como redes sociales, plataformas de mensajería o correos electrónicos. Se caracteriza por la repetición de comportamientos que buscan intimidar, humillar o amenazar a una persona.

GIF: "Graphics Interchange Format" (GIF) o formato de intercambio de gráficos, es un formato de archivo de imagen que puede contener animaciones o imágenes fijas. Es conocido por su simplicidad, facilidad de uso y la capacidad de crear pequeñas animaciones que se repiten continuamente.

Grooming: un engaño pederasta, más conocido por el anglicismo grooming (del verbo to groom, que alude a conductas de acercamiento o preparación para un determinado fin) es una serie de conductas y acciones emprendidas por personas adultas, en muchos casos a través de Internet, con el objetivo deliberado de ganarse la amistad de personas menores de edad, creando una conexión emocional con las mismas, con el fin de ganarse su confianza y poder abusar sexualmente de ellas.

Huella digital: la huella digital en Internet es el rastro de datos que dejamos al navegar, interactuar y compartir información en línea. Cada acción que realizamos, como visitar un sitio web, enviar un correo electrónico o compartir en redes sociales, genera una huella digital que puede ser rastreada.

Identidad digital: la identidad digital hace referencia a la representación de las personas en Internet a partir de las acciones y decisiones que toman en el entorno digital.

Phubbing: se refiere a ignorar a alguien que está presente y hablando contigo para, en cambio, prestar atención a su teléfono móvil o dispositivo electrónico. Es una combinación de las palabras "phone" (teléfono) y "snubbing" (ignorar o desairar) en inglés, y en español se suele traducir como "ningufoneo".

Scrollear: verbo en inglés que describe la práctica de deslizar, con el dedo o el cursor, la pantalla de un dispositivo (computadora, teléfono móvil, tablet) hacia arriba o hacia abajo para buscar la información deseada.

Sharenting: término inglés que, al unir las palabras "share" (compartir) y "parenting" (parentalidad), describe la práctica de compartir fotos e información de personas menores por familiares en Internet. En español, también se utiliza la expresión "sobreexposición" para referirse a este fenómeno.

Vamping: proviene de las palabras inglesas "vampire" (vampiro, activo por la noche) y "texting" (envío de mensajes). Refiere a la práctica de utilizar dispositivos electrónicos (móviles, tablets, computadoras, etc.) durante la noche, especialmente antes de ir a dormir.

Violencia en línea: también conocida como ciberacoso o violencia digital, se refiere a cualquier forma de acoso, intimidación o abuso que se produce a través de medios digitales, como redes sociales, correos electrónicos y aplicaciones de mensajería móvil.