

CREACIÓN Y PARTICIPACIÓN
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 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; Lucía Pimás por Ceibal y Cecilia López Hugo por Pensamiento Colectivo.

Con la colaboración de Virginia Alonso por MIEM / Dinatel; Victoria Alonso por IPRU; María Laura Keuylian por Fundación Telefónica Movistar y Gimena González por BPS-Ibirapitá.

Contenido

¿Qué es el Grupo de Trabajo de Ciudadanía Digital?	4
¿Qué habilidades se desarrollan en las técnicas sobre convivencia y prácticas en el entorno digital?	5
¿Qué tener en cuenta antes de aplicar las técnicas? ..	¡Error! Marcador no definido.
Ideas fuerza	¡Error! Marcador no definido.
Técnicas lúdicas	¡Error! Marcador no definido.
Emoticolandia	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 1 Emociones	¡Error! Marcador no definido.
Cacería de Valores	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2 Materiales complementarios	¡Error! Marcador no definido.
Siguiendo Huellas	¡Error! Marcador no definido.
¿Son seguras tus contraseñas?	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 4 Consignas	¡Error! Marcador no definido.
Público, privado e íntimo	¡Error! Marcador no definido.
¿Quién dice cuánto?	¡Error! Marcador no definido.
Preguntados	¡Error! Marcador no definido.
Tutti frutti del entorno digital	¡Error! Marcador no definido.
.....	¡Error! Marcador no definido.

.....	¡Error! Marcador no definido.
Escenas en juego	¡Error! Marcador no definido.
Círculos concéntricos	¡Error! Marcador no definido.
Huella digital	¡Error! Marcador no definido.
Ambientate	¡Error! Marcador no definido.
Mini glosario.....	¡Error! Marcador no definido.

¿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 para propiciar la creación y participación en el entorno digital?

Esta dimensión se centra en las habilidades para el ejercicio de la participación y el desarrollo de contenidos y soluciones digitales que puedan, entre otras cosas, colaborar a mitigar las brechas existentes e incidir en una transformación individual, comunitaria, social y ambiental. Reconociendo la posibilidad de obtener un resultado positivo en la interacción con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Estas técnicas lúdicas incluyen el desarrollo de las siguientes habilidades:

- **Desarrollar contenidos y soluciones digitales.** Saber integrar, adaptar, elaborar, reelaborar, desarrollar contenidos digitales, programar, así como conocer y aplicar los derechos de autor y las licencias de uso tanto a la información como a los contenidos. Saber utilizar herramientas y procesos digitales para generar propuestas innovadoras con el fin de solucionar, mejorar o abordar situaciones existentes. Técnicas lúdicas para esta habilidad: [Un problema, una oportunidad](#); El medio es el mensaje; [Contando la historia](#); [Activando el mundo](#); [Dale play](#).
- **Identificar y mitigar brechas digitales.** Ser capaces de detectar cómo el entorno digital puede reproducir brechas preexistentes y generar nuevas; y desarrollar acciones para colaborar en su mitigación. Técnicas lúdicas para esta habilidad: [Punto de partida](#) y [Debatir para entender](#).
- **Gestionar información y servicios del Estado.** Conocer y ejercer el derecho de acceso a la información pública, es decir, toda aquella información que se genera o está en posesión de cualquier organismo público. Poder

beneficiarse del uso de servicios digitales públicos, canales digitales de participación y acceso a información pública para fines personales y sociales.

Técnicas lúdicas para esta habilidad: [Los derechos en hechos, ¡Accede, Opina, Transforma! El Estado en la Palma de tu Mano](#)

- **Gestionar y usar datos.** Conocer y usar datos abiertos, incluyendo los gubernamentales, para informarse, crear servicios innovadores, visualizaciones e investigaciones que estimulen la transparencia y la participación ciudadana en la mejora de políticas públicas. Técnicas lúdicas para esta actividad: [¡Un mundo de datos!](#); [¡Qué datazo!](#)
- **Crear y participar para la transformación personal y social.** Entender el valor de la participación en democracia, la conciencia de lo público y el compromiso con la comunidad, comprendiendo lo que la digitalización puede aportar a los procesos participativos. Reconocer y saber utilizar formatos diversos de participación digital, desde la expresión de intereses, la participación en el debate y la discusión pública, hasta la movilización y desarrollo de acciones de intervención. Crear conocimiento y contenido que propicie acciones transformadoras en el entorno digital. Técnicas lúdicas para esta actividad: [Un problema, una oportunidad](#); [Activando el mundo](#); [Llegó Whatsapp](#); [La potencia de lo colectivo](#); [Diseñando el cambio](#) y [Campaña de participación](#).

¿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.

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

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.

Ideas fuerza:

La desigualdad se reproduce y potencia en el entorno digital. Hablar de inclusión implica reconocer que todas las personas partimos de diferentes lugares funcionales, sociales, culturales y educativos y, por tanto, tenemos diferentes requisitos para acceder y participar en el entorno digital. En este sentido, es importante trabajar para mitigar la reproducción de las desigualdades preexistentes y las nuevas que puedan generarse. La inclusión debe atender especialmente a aquellas desigualdades que refieren a factores como la edad, la identidad de género, el origen, la etnia, la religión, la orientación sexual, la condición física y cognitiva, las trayectorias educativas o laborales, y el acumulado social y cultural; teniendo en cuenta que la combinación de factores incrementa la desigualdad y las condiciones de vulnerabilidad de las personas. Es fundamental entender que el acceso a los dispositivos tecnológicos por sí solo no garantiza la igualdad de oportunidades. Se requiere el desarrollo de habilidades digitales para

que las oportunidades que brinda el entorno digital puedan ser realmente aprovechadas por todas las personas.

A participar se aprende, también en el entorno digital. El entorno digital es un espacio amplio que abre nuevas formas de comunicarnos. Nos permite acceder a información, aprender, entretenernos, realizar trámites del Estado y crear espacios de participación. Todas estas posibilidades contribuyen a una convivencia más saludable.

El mundo es un lugar en construcción, en el que las personas pueden volverse protagonistas. El entorno digital habilita formas de expresión y comunicación mediante la creación, producción y consumo crítico de contenidos, capaces de generar espacios creativos e innovadores de participación. Espacios que proponen nuevas dinámicas de acción cívica y política, a través de las cuales resolver desafíos dentro de sus comunidades siendo, a su vez, protagonistas de las soluciones

Activismo digital: una forma de crear y participar para transformar. Cuando las personas utilizan las redes no sólo para comunicarse sino también para defender causas sociales y derechos vulnerados, generan mensajes y manifestaciones que pueden incidir en la realidad. Participar, entonces, es mucho más que hacer un clic o unirse a una campaña usando un hashtag. Entender cómo funcionan las tecnologías, haciendo un uso reflexivo, seguro y creativo de lo que ofrece Internet y sus herramientas puede ayudar a subir el volumen y la incidencia de las causas que nos importan.

Técnicas lúdicas

Un problema, una oportunidad

Habilidades: desarrollar contenidos y soluciones digitales. Crear y participar para la transformación personal y social.

Palabras clave: transformación, plataformas, contenidos.

Objetivos de la técnica:

- Brindar herramientas para la creación y transformación de contenidos en línea.
- Trabajar sobre acciones positivas en el entorno digital.

Público sugerido: actividad pensada a partir de los 12 años de edad aproximadamente. Puede ser interesante trabajar en forma intergeneracional.

Tiempo estimado: 70 minutos.

Disposición del espacio: será necesario un espacio amplio que habilite el trabajo en grupos.

Materiales:

- Computadora con conexión a Internet.
- Papelógrafo o pizarrón y marcadores.
- Hojas y lapicera para responder las preguntas (o puede hacerse en un archivo de texto en la computadora).

Desarrollo:

Se invita al grupo a realizar una lluvia de ideas sobre problemáticas concretas que sean de su interés y que les gustaría transformar. Se sugiere que una persona tome nota de las propuestas que se mencionan en una pizarra, papelógrafo, etc.

Ejemplos:

- La cantidad de adolescentes que dejan la educación formal.
- No sabemos armar un CV.
- Las mujeres ganan menos que los hombres.
- Crisis climática.

Una vez que se visualizan las problemáticas, se seleccionan dos o tres (en forma consensuada o de acuerdo a intereses particulares) para que el grupo pueda pensar un aporte para su transformación social o comunitaria utilizando nuevas tecnologías. Cuanto más específica y acotada sea la temática o el problema, más efectivo será el ejercicio.

A continuación, se generan subgrupos y se asigna una temática a cada uno. Deberán definir el objetivo del aporte; por ejemplo, visibilizar una problemática o informar sobre una causa, realizar una acción que proponga incidir sobre la problemática. Lo ideal es que dos subgrupos trabajen en una misma temática, por lo que si se dividen en 4 grupos se seleccionan 2 y si se conforman 6 subgrupos se seleccionan 3 temáticas. Cada grupo deberá diseñar una publicación para una determinada plataforma o red social.

Para facilitar el ejercicio y orientar el proceso, se solicita que cada grupo complete los siguientes campos:

- Cuál es el aporte a la problemática que pretende abordar.
- Público al que va a estar dirigido.

- Formato elegido (por ej; afiche, infografía, meme, carrete imágenes, publicación de texto, video corto, etc.) y en qué plataforma se va a publicar.
- Desarrollo de contenido (mensaje, información y datos).
- Presentación por parte de los grupos de cada creación en formato feria. En caso que los grupos no finalicen, pueden compartir cómo hicieron el proceso creativo.

Cierre (20 minutos):

Preguntas sugeridas para el cierre

- ¿Han tenido experiencias de generar contenido en plataformas digitales para transmitir un mensaje?
- ¿Cómo ha sido esa experiencia en caso de haberla tenido?
- ¿Por qué eligieron la plataforma seleccionada?
- ¿Qué ventajas tiene esa plataforma para el objetivo buscado?
- ¿Qué desventajas tiene esa plataforma para el objetivo buscado?
- ¿Cómo definen y cómo viven la participación en línea, en comparación con la presencial?

Variantes:

Se puede utilizar algún video disparador sobre la generación de contenido como: Conceptos básicos y características del contenido digital: Youtube de [Ecosistema de Recursos Educativos Digitales SENA](#)

Adaptación virtual (70 minutos):

Se puede realizar la misma propuesta en formato virtual, con alguna herramienta que tenga la función de trabajo en grupos (por ejemplo, las salas de Zoom o de Microsoft Teams).

El medio es el mensaje

Habilidad: desarrollar contenidos y soluciones digitales.

Palabras clave: comunicación digital, plataformas, crear contenidos.

Objetivos de la técnica:

- Indagar en relación con el funcionamiento de las distintas plataformas, formas y sentidos de su comunicación.
- Estimular la creación de contenidos y la comprensión de los distintos espacios participativos que se encuentran en el entorno digital.

Público sugerido: actividad pensada para personas a partir de 12 años de edad aproximadamente que manejen redes sociales. Puede ser interesante trabajar en forma intergeneracional.

Tiempo estimado: 60 minutos

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir el trabajo en equipo y también la disposición en ronda.

Materiales:

- Papelógrafos o pizarra, marcadores
- Celulares

- Internet
- Hojas
- Lapiceras

Preparación:

Tener armado 4 o 5 kits de hojas y lapiceras para entregar a los subgrupos.

Desarrollo:

En plenario, la persona que coordina propone realizar una lluvia de palabras relacionadas con el concepto “redes sociales” para que cada participante la escriba en un pizarrón o papelógrafo visible para todo el grupo. La idea es que se escriba la primera palabra que a la persona le venga a la mente, y si ésta se repite cambiarla por otra. Se deja unos minutos para que las personas lean la nube de palabras elaborada.

Luego se forman tres o más subgrupos, según la cantidad de personas presentes. A cada uno se le asigna, en forma aleatoria, la misma cantidad de palabras que integrantes haya en el grupo. Por ejemplo, si son ocho personas se le asignan ocho palabras. Se solicita que cada subgrupo cree una breve historia de al menos 2 párrafos que incluya las palabras asignadas.

Cada subgrupo debe adaptar su historia a dos formatos de los presentados a continuación, para comunicar al resto de los subgrupos:

- Publicación breve de un máximo de 280 caracteres para ser publicada en la plataforma X.
- Posteo de Facebook, al que se le puede sumar una foto.

- Noticia en un sitio web: titular, párrafo de no más de tres líneas y foto.
- Publicación de TikTok: video de hasta 3 minutos.
- Publicación de Instagram: hasta 10 imágenes y hashtags.
- Meme/s para enviar por servicio de mensajería.
- Estado de WhatsApp.

En este ejercicio la coordinación define si asigna formatos específicos a los subgrupos o los mismos pueden seleccionar las modalidades.

Una vez transcurrido el tiempo asignado para la producción en subgrupo, se comparten los productos y se dialoga en torno a las limitantes y potencialidades que encontraron al hacer el ejercicio.

Si se da la posibilidad, pensar en qué otras modalidades / plataformas / lenguajes / aplicaciones podría divulgarse cada historia.

Cierre:

Preguntas sugeridas para el cierre

- ¿Qué espacios de desarrollo y creación tenemos en el entorno digital?
- ¿Cuáles son los sitios, plataformas, redes, que creen que tienen mayor nivel de representación y participación? ¿Por qué? ¿Para todas las personas por igual o la audiencia varía?
- ¿Qué temáticas creen que son importantes trabajar en relación con el entorno digital?
- ¿Cómo condicionó o potenció la plataforma para contar su historia?

- ¿Cómo se sintieron contando la historia por cada una de las plataformas?
- ¿Qué eligieron contar? ¿Qué eligieron no contar?

Enlaces recomendados para profundizar:

[Valijas Ceibal](#)

Variantes:

Se sugiere que una vez creada la historia, se pase a otro grupo, para que este la adapte a alguno de los formatos presentados anteriormente. Como ejemplo, la historia del grupo A, es adaptada a alguno de los formatos por el grupo B. La historia del grupo B, es adaptada a otro formato por el grupo C, y así sucesivamente hasta que queden distribuidas las historias de todos los grupos.

Adaptación virtual:

Se puede realizar en formato virtual, con alguna herramienta (ejemplo: Zoom) que permita trabajar en plenario y en grupos.

Activando el mundo

Habilidad: desarrollar contenidos y soluciones digitales.

Crear y participar para la transformación personal y social.

Palabras clave: prosumidores, plataformas digitales, pensamiento crítico.

Objetivos: reflexionar sobre los espacios y las dinámicas digitales que conocen y tienen a disposición.

Público sugerido: actividad pensada para personas a partir de los 15 años de edad aproximadamente.

Tiempo: 60 minutos

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir la disposición en ronda.

Materiales: Computadora con internet y audio.



Video Conceptos básicos y características del contenido digital
▶ Youtube Ecosistema de Recursos Educativos Digitales SENA



Video Tipos de contenido digital
▶ Youtube Ecosistema de Recursos Educativos Digitales SENA



Herramientas gratuitas para procesos de enseñanza y aprendizaje innovadores y crea
▶ Sitio Ceibal



Ceibal aprender todos en Velazquez y Rocha
▶ Youtube TierraMedia Producción Audiovisual



Video Escuela Técnica Colón
▶ Youtube TierraMedia Producción Audiovisual



Video Liceo Tala: Proyecto "Calder y Baldi"
▶ Youtube Ceibal



Arroz con leche para un mundo mejor - Bailar Reir y Jugar
▶ Youtube Bailar, Reir y Jugar

Desarrollo:

Se invita al grupo a visualizar algunas experiencias de creación de contenidos que tienen como protagonistas a adolescentes y jóvenes:

Se invita a reflexionar sobre:

- El contenido de los proyectos presentados.
- Las metodologías empleadas para realizarlos.
- Qué le cambiarían, sumarían o eliminarían de estas propuestas.
- Qué temáticas y con qué formas de abordajes les gustaría trabajar mediante proyectos de creación de contenidos digitales.

Cierre:

¿Qué es lo que no les gusta de este mundo y creen que la juventud de hoy puede aportar para cambiar? ¿Cómo creen que con Internet se puede contribuir a ese cambio?

Variante:

Se puede comenzar preguntando qué herramientas digitales conocen para crear y desarrollar contenidos digitales, compartir y explorar la valija Ceibal y luego mirar los videos y abrir el espacio de reflexión a partir de las preguntas sugeridas.

Para el caso del cierre sumar la pregunta: Si pudieran usar Internet para mejorar algo, ¿qué herramientas digitales elegirían para hacerlo?

Adaptación virtual (60 minutos):

Se puede realizar en formato virtual, si la plataforma utilizada habilita la posibilidad de trabajo en subgrupos para realizar el cierre.

Dale play

Habilidad: desarrollar contenidos y soluciones digitales.

Palabras claves: creatividad, exploración de intereses, transformación de contenidos.

Objetivos: compartir las expresiones culturales e intereses de las personas participantes. Estimular la capacidad creadora.

Público sugerido: Actividad pensada para personas a partir de 10 años de edad aproximadamente que manejen redes sociales. Puede ser interesante realizar la actividad con personas mayores.

Tiempo: 60 minutos.

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir el trabajo en equipo y también la disposición en ronda.

Materiales:

- Papelógrafo, pizarrón o similar.
- Computadora con acceso a Internet.
- Proyector o pantalla.

Preparación:

Se solicita que las personas estén sentadas en ronda.

El objetivo de esta instancia es generar un diálogo sobre las expresiones artísticas y culturales que les gustan y que forman parte de su vida cotidiana.

Desarrollo:

Quién coordina inicia el diálogo comunicando el objetivo de esta primera ronda a través de las siguientes consignas:

- ¿Qué expresiones artísticas les gusta?
- ¿Qué actividades artísticas y culturales frecuentan y consumen?
- ¿Qué pueden compartir en grupo sobre algo que les haya ocurrido mientras disfrutaban de una actividad artística o cultural?
- ¿Qué emociones y sentimientos les generan estas actividades artísticas y culturales?

Se invita a compartir anécdotas, coincidencias, gustos opuestos. Quién coordina deberá ir articulando el diálogo con las emociones que les provoca lo que se va compartiendo.

Luego de una primera ronda, la persona que coordina les pedirá que cuenten qué tipo de música les gusta y cuáles son sus canciones preferidas para escuchar o bailar. Esas opciones se irán anotando en un pizarrón, pizarra o papelógrafo, junto con las emociones y sentimientos que les generan.

A continuación, se busca una o dos canciones que, en lo posible, a todas las personas les guste o sepan su letra. Si el grupo es muy variado en los gustos musicales y es necesario seleccionar más opciones no hay inconveniente; lo central es que todas las personas se sientan identificadas con alguna de ellas.

Con un proyector y una computadora se solicita a tres personas voluntarias que encuentren la música. Si existe video clip oficial lo visualizan, luego se procede a descargar la letra de la música (que puede ser en la misma plataforma u otra). Una vez que encuentran la letra pasan la misma a un procesador de texto (word, drive, open office, block de notas, etc.) para que quede accesible.

Se divide al grupo en cuatro subgrupos y se les pide que conversen en torno a sus preocupaciones a nivel personal o social. Transcurrido unos 15 minutos, se les pide que acuerden sobre qué preocupación quisieran sensibilizar a otras personas.

Con la problemática definida, deberán tomar la canción elegida previamente y transformar la letra para generar un mensaje en torno a la temática elegida.

Ejemplo:

Letra original del [“arroz con leche”](#)

Letra de [Arroz con leche para un mundo mejor - Bailar Reír Y Jugar](#)

Luego del trabajo en subgrupos se hace la puesta en común de sus respectivos productos.

Cierre:

Una vez que se exponen todas las creaciones se sugiere cerrar la actividad con las siguientes preguntas:

- ¿Cómo fue el proceso de elegir una temática?
- Principales dificultades y oportunidades en la transformación de la letra
- ¿Cuáles fueron los argumentos / elementos / consideraciones que tuvieron en cuenta para la sensibilización de la temática seleccionada?
- ¿Cómo se sienten con respecto a los resultados?
- ¿Por qué medios digitales divulgarían las canciones?

Variantes:

Se pueden seleccionar las canciones en una actividad previa.

Adaptación virtual (60 minutos):

Se puede realizar en formato virtual, con alguna herramienta que permita dividir el grupo para trabajar.

Punto de partida

Habilidad: identificar y mitigar brechas digitales

Palabras clave: sesgos, no neutralidad, derechos humanos.

Objetivos de la técnica:

- Profundizar en cómo inciden las brechas sociales en la relación con el entorno digital.
- Promover la reflexión con relación a las brechas digitales; cuáles son y cómo éstas inciden en el ejercicio de nuestros derechos.

Público sugerido: actividad pensada para personas a partir de los 12 años aproximadamente. Puede resultar interesante trabajar en forma intergeneracional.

Tiempo: 40 minutos.

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para la disposición en ronda y que permita desplazarse.

Materiales:

- Tarjetas con perfiles de personas impresos.
- Cinta u otro elemento para marcar el punto de salida y de llegada.

Preparación:

Disponer en algún lugar del espacio con cinta u otro elemento, los puntos de “salida” y la línea de “llegada” del juego.

Desarrollo:

Se le entrega una tarjeta a cada participante con un perfil ficticio, que describe características personales, culturales y sociales que en el juego van a personificar. Para ir apropiándose del personaje, mientras leen sus características, van a dibujar en la parte superior de la hoja el retrato de esa persona en función a cómo se la imaginan.

Luego se solicita que todas las personas se coloquen en la línea de partida, o sea, en condiciones de “igualdad”.

Gana la persona que llegue primero a la línea de llegada previamente definida. La persona que coordina irá diciendo consignas que harán que las personas avancen o retrocedan en función de las características del personaje, si se menciona algo que no está en el perfil, quienes jueguen deberán responder en función a lo que interpretaría la persona ficticia.

Es fundamental recordar que las personas deben moverse en función al perfil asignado, y no en función a sus propias características.

La actividad finaliza cuando algunas personas llegan a la meta.

Listado de consignas para la carrera basado en datos obtenidos en la Encuesta de Conocimientos, Actitudes y Prácticas de la Ciudadanía Digital (CAP) y la Encuesta de Usos de Tecnologías de la Información y la Comunicación (EUTIC):

- Vive en Montevideo avanza **1 paso**
- Vive en el interior del país retrocede **1 paso**

- Hombres avanzan **1 paso**
- Es mujer retrocede **1 paso**
- Es jefa de hogar retrocede **2 pasos**
- Zona Urbana avanza **1 paso**
- Zona rural retrocede **2 pasos**
- Edad: 0 a 10 - retrocede **1 paso**
11 a 45 - avanza **2 pasos**
45 a 60 - avanza **1 paso**
61 a 100 - retrocede **1 paso**
- Accede a wifi en casa avanza **1 paso**
- Accede a wifi en la plaza avanza **1 paso**
- Accede a datos móviles avanza **2 paso**
- Tiene celular (smartphone) avanza **1 paso**
- Tiene computadora avanza **2 pasos**
- No encuentra trabajo retrocede **2 pasos**
- Tiene tableta avanza **1 paso**
- Tiene contraseña segura avanza **1 paso**
- Usa la misma contraseña en más de 3 sitios retrocede **1 paso**
- Habla otros idiomas, por cada idioma da **1 paso**.

- Tiene una discapacidad - retrocede **3 pasos**
- Es una persona blanca, avanza **3 pasos**
- No tiene resuelta la vivienda retrocede **3 pasos**
- Nivel educativo, **1 paso** por cada nivel completado (primario, secundaria y terciario - **máx. 3 pasos**)
- Tiene tarjeta de crédito internacional avanza **1 paso**
- Tiene trabajo estable avanza **1 paso**
- Realiza teletrabajo avanza **2 pasos**
- Tiene algún tipo de beca avanza **1 paso**

Luego de la actividad, se invita a realizar un plenario, partiendo de las sensaciones y hallazgos, reflexiones y percepciones sobre las diferencias de acceso a los servicios y al ejercicio de derechos. En analogía pensar esas brechas y desigualdades en el acceso y uso de tecnologías digitales e internet.

Preguntas sugeridas para el cierre:

Se solicita a las personas que quedaron en primer y último lugar que lean sus tarjetas. Se puede complementar con las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se sintieron con ese personaje?
- ¿Conocen alguna iniciativa que trate de incidir sobre estas brechas de desigualdad?
- ¿De qué manera estas brechas se reflejan en el entorno digital y en el uso de las tecnologías?

- ¿Creen que la tecnología podría ser una herramienta útil para mitigar estas brechas? ¿Cómo?

Enlaces recomendados para profundizar:

[Encuesta de Conocimientos, Actitudes y Prácticas de la Ciudadanía Digital \(CAP\)](#)

[Encuesta de Usos de Tecnologías de la Información y la Comunicación \(EUTIC\).](#)

Variantes:

Se pueden construir las tarjetas con el grupo, pero eso requiere mayor disponibilidad de tiempo, o hacer la actividad en dos partes.

Adaptación virtual de accesibilidad:

En vez de que sean pasos, se pueden realizar por puntos (el que obtenga más puntos es el “ganador”).

Características descritas en las tarjetas de personajes:

- Hombres suman 10 puntos
- Es mujer resta 10 puntos
- Es jefa de hogar resta 20 puntos
- Es transexual resta 30 puntos
- Vive en Montevideo suma 10 puntos
- Vive en el interior del país resta 10 puntos
- Zona Urbana suma 10 puntos
- Zona rural resta 20 puntos

- Edad: 0 a 10 - resta **5 puntos**

11 a 45 - suma **2 puntos**

45 a 60 - suma **1 puntos**

61 a 100 - resta **5 puntos**
- Accede a wifi en casa suma **10 puntos**
- Accede a wifi en la plaza suma **5 puntos**
- Accede a datos móviles suma **20 puntos**
- Tiene celular suma **10 puntos**
- Tiene computadora suma **20 puntos**
- No encuentra trabajo resta **20 puntos**
- Tiene tableta suma **10 puntos**
- Tiene contraseña segura suma **10 puntos**
- Usa la misma contraseña en más de 3 sitios resta **10 puntos**
- Habla otros idiomas, por cada idioma suma **10 puntos**
- Tiene una discapacidad -resta **30 puntos**
- Es una persona blanca, suma **30 puntos**
- No tiene resuelta la vivienda resta **30 puntos**

- Nivel educativo, **1o puntos** por cada nivel completo (primario, secundaria y terciario - **máx. 30 puntos**)
- Tiene tarjeta de crédito internacional suma **10 puntos**
- Tiene trabajo estable suma **10 puntos**
- Realiza teletrabajo suma **20 puntos**
- Es beneficiario de algún subsidio suma **5 puntos**
- Tiene algún tipo de beca suma **10 puntos**

Tiempo estimado: 40 minutos

1 Ejemplo de cartilla de roles

	Acceso a internet	Referencia de género	Acceso a dispositivos	Nivel educativo	Trabajo en internet	Discapacidad	Lugar de residencia	Idiomas	Subsidios
Javiera, 37 años	Wifi en su hogar, datos móviles, redes públicas	Mujer	Celular y computadora	Primaria, secundaria y universidad	Trabaja	Muda	Zona urbana	Lengua de señas, Inglés, Francés	no
Agustina 13 años	Wifi en su hogar	Mujer	Computadora	Primaria	No trabaja	No tiene	Zona rural	Ninguno	Asignación familiar
Obdulio 82 años	Ninguno	Varón	Celular	Primaria	No trabaja	Baja visión	Zona urbana	Ninguno	No
Esther 60 años	Wifi en su hogar, datos móviles, redes públicas	Mujer	Computadora celular	Primaria, secundaria y universidad	Trabaja	No tiene	Zona urbana	Inglés, Francés, Portugués Italiano	No
Luz 14 años	Wifi en su hogar, redes públicas	Mujer	Computadora	Primaria y secundaria.	No trabaja	No tiene	Zona rural	Inglés	Asignación familiar
Cristian 69 años	Wifi en su hogar	Varón	Celular de baja gama sin acceso a internet Tablet de Plan Ibirapitá	Primaria y secundaria.	No trabaja	No tiene	Zona rural	Ninguno	No

Clari 25 años	Datos móviles	Transexual mujer	Celular	Primaria y secundaria.	Trabaja	No tiene	Zona urbana	Ninguno	No
Diego 21 años	Wifi en su hogar y datos móviles.	Varón	Computador a y celular	Primaria, secundaria, cursando universidad.	Trabaja en Internet	No tiene	Zona urbana	Inglés, chino y portugués	No
Clara 24 años Jefa de hogar	Wifi en su hogar y datos móviles.	Mujer	Computadora y celular	Primaria, secundaria y Universidad .	Trabaja en Internet	No tiene	Zona urbana	Inglés, chino y portugués	No
Pedro 19 años	Wifi en su hogar y datos móviles.	Transexual varón	Celular y tableta	Primaria y secundaria	No trabaja	Si, física	Zona urbana	Ninguno	Fondo de solidaridad

2 Versión individual sugerida de perfiles

Retrato 1:	Retrato 2:	Retrato 3:
NOMBRE: Pedro	NOMBRE: Fernanda, jefa de hogar	NOMBRE: Claudio
EDAD: 19 años	EDAD: 28 años	EDAD: 17 años
Identidad de género: varón trans	Identidad de género: mujer	Identidad de género: varón
Nivel Educativo: primaria, secundaria y UTEC	Nivel Educativo: primaria y secundaria	Nivel Educativo: primaria y secundaria
Idioma: ninguno	Idioma: inglés	Idioma: portugués
Residencia: zona urbana	Residencia: zona rural	Residencia: zona rural
Discapacidad: si, física	Discapacidad: no tiene	Discapacidad: no tiene
Acceso a dispositivos: celular y tableta	Acceso a dispositivos: celular	Acceso a dispositivos: celular y computadora
Acceso a internet: datos móviles y redes públicas	Acceso a internet: datos móviles y redes públicas	Acceso a internet: wifi en el hogar, datos móviles y redes públicas
Trabajo: no trabaja	Trabajo: no trabaja	Trabajo: si, trabaja
Beneficios sociales: beca estudiantil	Beneficios sociales: plan de equidad	Beneficios sociales: no tiene

Debatir para entender

Habilidad: identificar y mitigar brechas digitales.

Palabras clave: brecha digital, derechos humanos, construcción de argumentos.

Objetivos de la técnica:

- Problematizar cómo las brechas sociales se expresan y amplifican en el entorno digital.
- Intercambiar acciones y prácticas que contribuyan a disminuir la desigualdad.

Público sugerido: Actividad pensada para personas a partir de los 12 años de edad aproximadamente. Puede ser interesante trabajar en forma intergeneracional.

Tiempo estimado: 120 minutos.

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir el trabajo en equipos y también la disposición en ronda.

Materiales:

- Sillas, una por persona.
- Premisas escritas preparadas previamente.
- Carteles con asignación de roles: en contra, a favor, jurado que define quién propuso los mejores argumentos.

Preparación:

Disponer al grupo en ronda para explicar la actividad y cada uno de los roles que serán asignados.

- Rol a favor: deberá argumentar a favor de las afirmaciones que se realicen
- Rol en contra: deberá argumentar en contra de las afirmaciones que se realicen.
- Rol jurado: deberá elegir los mejores argumentos esgrimidos en el debate

También se puede iniciar con tres grupos ya definidos y luego explicar la actividad.

Desarrollo:

El juego consiste en generar un debate a partir de tres afirmaciones. Más allá de lo que piense cada integrante del grupo, debe plegarse al rol que le toca en cada ronda (a favor, en contra o jurado).

El juego durará tres rondas, una por cada afirmación a debatir. El grupo se divide en tres equipos y en cada ronda se asignará un rol:

- A favor de una afirmación
- En contra de la afirmación
- Jurado: elige los mejores argumentos de cada grupo.

Los tres equipos deben pasar por los tres roles, uno en cada ronda.

Se sugiere utilizar al menos 3 afirmaciones:

- «Las juventudes utilizan el entorno digital principalmente con fines creativos»
- «La mayor cantidad de trámites en línea son realizados por hombres»
- «En Uruguay, todas las personas en cualquier lugar del país tienen internet»
- «Internet ha debilitado las relaciones humanas»

- «En Uruguay, gracias a que todas las personas tienen internet, no existen las brechas digitales»
- «Las personas mayores encuentran en el entorno digital espacios donde sienten sus intereses e inquietudes representadas»

Finalizadas las tres rondas de juego quien coordina realiza una puesta a punto identificando en estas 3 afirmaciones la relación con brecha digital.

Y se plantea en plenario las siguientes consignas:

Una primera ronda sobre qué piensan (más allá del rol asignado) respecto de la afirmación.

- ¿Qué son las brechas sociales?
- ¿Qué elementos inciden para la existencia de las brechas digitales?
- ¿Cómo se relacionan con las brechas “no digitales”?
- ¿Qué acciones podemos desarrollar para mitigar estas brechas en la tarea cotidiana?

Ejemplos de factores que generan brechas:

- Nivel educativo
- Nivel socio económico
- Edad
- Género
- Equipo

- Red: datos / wifi / velocidad
- Lugar de residencia

Cierre:

En plenario elaborar un concepto de brecha digital.

Enlaces recomendados para profundizar:

[Observatorio de la Sociedad de la información](#) donde se encuentran actualizadas Encuestas y diversos estudios

Variante (120 minutos):

Cada subgrupo deberá identificar brechas existentes en Uruguay a partir de la búsqueda de datos disponibles en el [Observatorio de Sociedad de la Información](#). Utilizar de ejemplo los factores enumerados anteriormente.

Adaptación virtual (120 minutos):

La actividad se puede realizar en formato virtual si la herramienta permite la división de grupos.

Los derechos en hechos

Habilidad: gestionar información y servicios del Estado.

Palabras clave: derechos y participación ciudadana en el entorno digital, relación con el Estado, trámites en línea.

Objetivos de la técnica:

- Reflexionar sobre el ejercicio de los derechos, la ciudadanía y la participación ciudadana en el entorno digital.
- Dar a conocer plataformas y servicios digitales en donde se puede obtener información sobre trámites en línea y servicios del Estado.

Tiempo: 60 minutos

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir la disposición en ronda.

Público sugerido: Actividad pensada para personas a partir de los 15 años de edad aproximadamente.

Materiales:

- Proyector y pantalla.
- Computador con internet.

Desarrollo:

Realizar una lluvia de ideas sobre qué entienden por derechos, y por derechos vinculados al entorno digital. Luego sumar qué creen qué debería hacer el Estado con relación a ellos, o cuáles son sus responsabilidades / cometidos en relación con la temática.

Utilizando proyector o pantalla, se va navegando y presentando de manera simple y práctica los objetivos y funciones del sitio <https://www.gub.uy/> y cómo se vincula con los derechos de la ciudadanía.

Otros ejemplos de plataformas y acciones que promueven la participación en el entorno digital:

- [Listado de los prestadores integrales de salud del país](#)
- [Toda la información de los trámites del Estado](#)
- [Catálogo Nacional de Datos Abiertos en Uruguay:](#)

Preguntas orientadoras para el cierre:

- ¿Conocías estos servicios del entorno digital?
- ¿Cuándo piensas en vincularte con el Estado, piensas primero en buscar en internet?
- ¿Consideras que hay diferencias en los servicios digitales del Estado si estás en Montevideo o en el interior?
- ¿El entorno digital facilita o dificulta tu relación con el Estado y sus canales de participación?
- ¿Qué aprendiste en este encuentro y en qué te gustaría profundizar?

Variantes (60 minutos):

Según las características del grupo se puede invertir el orden de la propuesta. Primero se navega por los sitios y plataformas propuestos. Luego se realiza una lluvia de ideas sobre la definición de derechos, el vínculo con el entorno digital, y finalmente qué derechos creen que se promueven en cada plataforma visitada.

Adaptación virtual (60 minutos):

Se puede realizar de la misma manera en formato virtual.

¡Accede, opina, transforma! El Estado en la palma de tu mano

Habilidad: gestionar información y servicios del Estado.

Palabras clave: servicios digitales, participación ciudadana, derecho a la información, acceso a la información pública, canales digitales, transparencia.

Objetivos de la técnica:

- Comprender el derecho de acceso a la información pública y fomentar su ejercicio activo.
- Aprender a navegar por los sitios web de los organismos públicos para encontrar información relevante.

Tiempo: 90 minutos.

Público sugerido: actividad pensada a partir de los 15 años de edad aproximadamente interesadas en aprender sobre el acceso a la información pública.

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir el trabajo en equipo y también la disposición en ronda.

Materiales:

- Proyector y pantalla.
- Dispositivo con conexión a internet
- Computadoras o dispositivos con acceso a internet

Desarrollo:

Se enfatiza que toda persona tiene derecho a acceder a la información producida o en propiedad de organizaciones públicas.

Quien guía dividirá a los participantes en subgrupos.

A cada subgrupo se le asignará una actividad en un portal del gobierno uruguayo.

El **primer subgrupo** explorará el portal de transparencia presupuestal y buscará información sobre el presupuesto nacional. ¿En qué áreas se divide? ¿Cuál es la que recibe mayor porcentaje del presupuesto? ¿Cuál es la que recibe menor porcentaje del presupuesto? ¿Hay variaciones respecto a la década anterior entre el mayor y el menor?

<https://transparenciapresupuestaria.opp.gub.uy/inicio/presupuesto-nacional>

El **segundo subgrupo** deberá buscar información para realizar un trámite específico como, por ejemplo: partida de nacimiento o agendarse para la cédula. ¿Qué documentación y datos se necesitan?, ¿Qué pasos se deben seguir?, ¿Tiene posibilidad de hacerse presencial?, en caso de que así sea: ¿a dónde debe dirigirse la persona? <https://www.gub.uy/tramites>

El **tercer subgrupo** deberá buscar información sobre procesos de participación ciudadana, donde podrán explorar diferentes formas en las que las personas pueden participar activamente en la toma de decisiones públicas. ¿Qué se presenta en el portal como un proceso participativo? Señale algunos ejemplos de tipos de procesos. Identifique si hay algún proceso activo, ¿de qué trata? Si no hay procesos activos en este momento, ¿cuál es el último que figura?

<https://plataformaparticipacionciudadana.gub.uy/>

Cada subgrupo contará con unos minutos para sintetizar lo trabajado, a los efectos de compartir la información con los demás subgrupos. Podrá utilizar un papelógrafo o una pizarra digital. (ver materiales para profundizar).

En plenario, cada subgrupo presentará los resultados de su investigación y mostrará qué encontraron, cómo obtuvieron la información y qué servicios o herramientas utilizaron de manera de transmitir los conocimientos adquiridos.

Preguntas orientadoras para el intercambio:

- ¿Qué beneficios otorgan las plataformas digitales para la ciudadanía?
- ¿Estos servicios pueden mejorar la relación entre la ciudadanía y el Estado?
¿Qué ejemplos puedes proporcionar?
- ¿Qué posibilidades ofrece para tu vida diaria el acceso a la información pública?
- ¿Cómo se puede utilizar el derecho a la información pública para resolver una situación personal o comunitaria? ¿Puedes ofrecer un ejemplo?
- ¿Sabías que es posible participar en iniciativas que propone el Estado?,
¿Participarías en alguna de las propuestas que están en el portal? ¿En qué temáticas?

Preguntas para el cierre:

Entonces, ¿qué entendemos por transparencia de la información? y ¿qué entendemos por participación ciudadana digital?

Link para profundizar:

[Guía didáctica sobre el Derecho de Acceso a la Información Pública](#)

Variantes:

Propuesta de simulación con una audiencia pública sobre temas importantes utilizando plataformas. Cada grupo puede asumir el rol de diferentes actores

(ciudadanos, instituciones, organizaciones de la sociedad civil) para discutir temas de políticas públicas y hacer recomendaciones a través del portal, facilitando así el análisis y la reflexión crítica.

Quienes participen podrán realizar ejercicios prácticos revisando el contenido el [Portal de Transparencia Pública](#) y luego discutir en grupos cómo incidir o mejorar la asignación de recursos.

Adaptación virtual: a través de herramientas de videoconferencia para la interacción en grupo (Zoom, Meet). Se pueden organizar los grupos en “salas” en forma aleatoria, incluyendo los enlaces a través de mensajes internos.

Dirigir a los participantes a portales web específicos para que busquen la información desde sus dispositivos y utilizar plataformas interactivas para que cada integrante pueda socializar los resultados (como Google Docs o Padlet) para visualizarlos en tiempo real.

Llegó Whatsapp

Habilidad: crear y participar para la transformación personal y social.

Palabras clave: uso de dispositivos digitales, consumos, creación.

Objetivos de la técnica:

- Generar confianza en la grupalidad e introducir la temática.
- Reflexionar sobre los comportamientos y usos que hacemos del entorno digital, así como el tiempo que se destina al consumo, la creación y la participación.

Tiempo: 20 minutos.

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir la disposición en ronda.

Público sugerido:

Actividad pensada para personas que utilicen dispositivos digitales, internet, redes sociales.

Materiales:

Listado con las consignas a utilizar.

Desarrollo:

Con el grupo en círculo y de pie, se le cuenta que va a llegar un WhatsApp para algunas personas. Quién coordina inicia el ejemplo diciendo: “Llegó WhatsApp”.

Y el grupo responde: “¿Para quién?”

Y a continuación, menciona una característica o información. Las personas que coincidan con lo que se dice, deben cambiarse de lugar en la ronda pasando por el centro.

Ejemplo:

Coordinación: “Llegó WhatsApp”

Y el grupo responde: “¿Para quién?”

Coordinación: “Para todas las personas que antes de tocar el piso con los pies en la mañana vieron el celular”.

Las personas que se sienten identificadas con la consigna deben cambiarse de lugar al otro lado de la ronda. Es importante que las personas del grupo además de moverse puedan observar los movimientos.

La coordinación planteará distintas premisas considerando el tiempo que dispone para esta actividad.

Ejemplos de premisas:

- Se bajó una aplicación sin leer términos y condiciones.
- No tiene Instagram.
- Hace videos en TikTok.
- Mandó cartas con sello postal.
- Compró algo por Internet en el último mes.
- Recibió alguna vez un telegrama.
- Tiene grupos silenciados.
- Usa Internet y aplicaciones para estudiar/trabajar.
- Pone fotos personales en las redes.
- Mandó un fax.
- Crea contenidos.
- Lee el titular y no entra a la noticia.
- Revisa la fuente para compartir la noticia.
- Mira recetas en Internet que nunca cocina.
- Prefiere celular a computadora.

- Les gustaría estar menos pendiente del celular.
- Prefiere podcast que series.
- Extraña el Nokia 1100.

Las premisas planteadas deben estar relacionadas con la temática que cierre el ejercicio.

Ejemplo de preguntas orientadoras para el cierre:

- ¿Cómo distribuimos el tiempo y las acciones en el entorno digital?
- ¿Qué consumimos y qué creamos en el entorno digital?
- ¿Qué tipo de creaciones hacen o se podrían crear para hacer del entorno digital un espacio más participativo?

Variante 1:

Si el espacio es reducido se pueden usar papeles de dos colores, y cuando se menciona una premisa se elige un color para los que están de acuerdo y el otro para los que no comparten. Cuando se dicen las consignas cada persona levanta el papel que corresponde y todo el grupo se mira.

Para ampliar la participación, una vez que la dinámica esté instalada se puede invitar a alguna persona de la ronda a proponer una consigna similar a las anteriores. Otra variante es que la última persona en llegar a un lugar dentro de la ronda quede en el centro y sea quien formule la siguiente consigna.

Variante 2:

Dividir el grupo en subgrupos y darle a cada subgrupo 4 o 5 consignas de las que se mencionaron en la técnica “Llegó Whatsapp”. Cada subgrupo debe conversar

en torno a las fortalezas, riesgos, oportunidades que presentan esas prácticas para luego compartirlas en plenario.

Adaptación virtual (15 minutos):

Se puede realizar de manera virtual, en donde las personas que coincidan con lo que dicen dejen prendida la cámara, y las que no la apaguen. En el caso de plataformas de reunión que tengan reacciones o emojis, para realizar la dinámica se pueden elegir dos (ej. dedo pulgar para arriba - acuerdo, dedo pulgar para abajo - no acuerdo) y utilizarlos con el mismo criterio.

La potencia de lo colectivo

Habilidad: crear y participar para la transformación personal y social.

Palabras claves: creación, participación, colectivo.

Objetivos de la técnica:

- Reflexionar sobre los comportamientos de las personas en el entorno digital y sobre los tipos de efectos individuales y sociales.
- Ensayar el uso creativo de las tecnologías digitales para participar activamente en la transformación de situaciones o problemas de la comunidad.

Tiempo: 90 minutos.

Público sugerido: actividad pensada para realizarla con adolescentes y jóvenes. También se puede realizar en forma intergeneracional.

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir el trabajo en equipos y también la disposición en ronda.

Materiales:

- Computadora
- Proyector
- Sonido
- Papelógrafo y marcadores

Preparación:

Mirar y seleccionar 2 de los siguientes videos para la actividad.



Video Libre de Acoso #1
• Youtube Colectivo Catalejo



Video Libre de Acoso #2
• Youtube Colectivo Catalejo



Video Nahiara, ganadora de #RAPDigital - Categoría general
• Youtube Unicef Argentina



Video Rap Digital 2023 - Mención general
• Youtube Unicef Argentina



Video Quiero volver al aula. Agustin Druetta
• Youtube Agustin Druetta



Video Delincuencia y Redes Sociales
• Youtube Colectivo Catalejo



Video ONU Alerta: el periodo 2023-2027 será probablemente el más caluroso jamás registrado
• Youtube Milenio

Disponer y chequear el equipamiento para mirar y escuchar los videos.

Desarrollo:

Proyectar los dos videos seleccionados, productos que combinan la creación artística y el uso de las tecnologías en las que jóvenes son protagonistas. Los videos expresan y aportan a la sensibilización sobre las relaciones violentas y sus efectos, sobre espacios libres de violencia en la comunidad, barrio, ciudad, centro educativo, etc. En este caso se trata de campañas de sensibilización mediante la creación (ficción) de escenas cotidianas vinculadas al acoso callejero, y/o la composición de canciones (letra, música y video) sobre cómo los comportamientos en el entorno digital pueden afectar positiva o negativamente la salud de las personas y de las relaciones grupales.

Se propone al grupo pensar sobre las siguientes preguntas:

- ¿Qué mensajes transmiten los videos?
- ¿Cuáles son los problemas o situaciones sobre los que invitan a reflexionar?
- ¿Qué piensan sobre estos problemas, conocen a alguien que le haya pasado o haya hecho algo parecido?

Se pide a algunas personas que compartan su punto de vista sin profundizar en la temática, ya que el objetivo es poner el foco en el proceso creativo.

Centrándose en este aspecto, quien coordina propone las siguientes consignas:

- ¿Cómo se imaginan que llegaron a la idea, a elegir sobre qué temas trabajar, definir las cosas que hay que hacer para filmar una escena de ficción o un video clip (música, letra, filmación)?

- ¿Qué tareas y acciones habrán realizado, cómo se distribuyen las tareas, cuántas personas habrán trabajado, cuánto tiempo les habrá llevado?

No se trata de responder todas las preguntas, sino pensar acerca de lo que se propone y compartir algunas de las reflexiones.

Entre las distintas personas del grupo van respondiendo y la persona que coordina la actividad ayuda a desglosar los distintos elementos del proceso creativo anotando en el pizarrón/papelógrafo/pantalla las distintas actividades.

Luego se forman cuatro subgrupos (puede variar en función de la cantidad de participantes).

Se comparte la siguiente guía de trabajo y se solicita que al menos una persona por grupo tome registro escrito de la producción grupal.

Guía de trabajo para subgrupos:

- Definir una temática o problema concreto y describirlo.
- Definir qué es lo que consideran que debería pasar para aportar a su resolución (un objetivo).
- Identificar sobre qué habría que trabajar para que la situación cambie en el sentido deseado.
- Pensar en las herramientas tecnológicas a las que acudirían o necesitan para desarrollar las acciones propuestas.
- Diseñar un plan de trabajo (un paso a paso esquemático) de las acciones que se deberían realizar para lograr el objetivo.

Ejemplos para el plan de trabajo:

- Objetivo.
- Con quiénes.
- Para quiénes.
- Tiempo (organizar las acciones y su duración)
- Principales actividades y mensajes a transmitir.
- Plataforma / recurso /app por la cual desarrollarían las acciones de sensibilización sobre la temática.

Plenario: cada grupo presentará su idea y plan de trabajo. A su vez, se puede pedir a cada grupo que comente la idea de otro, de manera que todos puedan dar y recibir aportes constructivos para sus proyectos y así promover el trabajo colaborativo.

Ejemplo si son 4 grupos: grupo 1 presenta y comenta el grupo 2, grupo 2 presenta y comenta el grupo 4, grupo 3 presenta y comenta el grupo 1, grupo 4 presenta y comenta el grupo 3.

Preguntas para la reflexión:

Entonces, ¿qué necesitan aprender para llevar adelante estas propuestas, tanto sobre la temática como acerca de las herramientas para poder realizarlas? ¿Qué ideas les parecieron más realizables - viables? ¿Por qué? ¿Qué haría más viable a las otras propuestas? ¿De qué manera las tecnologías potencian, profundizan y aceleran los procesos de creación y participación?

Adaptación virtual (90 minutos):

Se puede realizar en formato virtual, con alguna herramienta que permita compartir pantalla para ver los audiovisuales, y formar subgrupos de trabajo. Se recomienda que la persona que coordina la actividad acompañe durante todo el proceso para favorecer la participación, aclarar dudas, aportar ideas o dar el apoyo que los grupos soliciten.

Diseñando el cambio

Habilidad: crear y participar para la transformación personal y social.

Palabras claves: mapeo de participación, intereses y desafíos para las personas mayores, transformación de contenidos.

Objetivos de la técnica:

- Indagar con relación a los intereses y espacios de participación que reconocen las personas mayores en el entorno digital.
- Profundizar con relación a las posibilidades y limitaciones de la participación y transformación en y del entorno digital para las personas mayores.

Tiempo: 60 minutos.

Público sugerido: actividad pensada para personas mayores, aunque puede realizarse con personas a partir de los 12 años de edad aproximadamente.

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio que permite a quienes participen disponerse en herradura con mesas de apoyo.

Materiales:

- Papelógrafos o pizarra

- Por lo menos una computadora por equipo con acceso a internet.

Desarrollo:

Se realiza una lluvia de ideas sobre contenidos, temáticas o formas de participación en las que se entiende no están representadas o no encuentran lugar las personas mayores. Luego de la lluvia de ideas, y argumentando mediante intercambio, se priorizan dos de las temáticas o problemáticas identificadas.

Se divide al grupo en tres equipos y a cada uno se le entrega la siguiente consigna:

GRUPO 1

Deberá acceder al siguiente contenido: [Agustín Druetta - Quiero volver al aula](#) (ejemplo de contenido propuesto), y generar una propuesta alternativa (en el mismo formato o un formato similar) que agregue valor y aporte al tratamiento de alguna de las temáticas/problemáticas seleccionadas. Se propone tener en cuenta los argumentos trabajados previamente.

GRUPO 2

Deberá acceder al siguiente contenido: [Delincuencia y redes sociales](#) (ejemplo de contenido propuesto), y generar una propuesta alternativa (en el mismo formato o un formato similar) que agregue valor y aporte al tratamiento de alguna de las temáticas/problemáticas seleccionadas. Se propone tener en cuenta los argumentos trabajados previamente.

GRUPO 3

Deberá acceder al siguiente contenido: [ONU Alerta: el período 2023-2027 será probablemente el más caluroso jamás registrado](#) (ejemplo de contenido propuesto) y generar una propuesta alternativa (en el mismo formato o un formato similar) que

agregue valor y aporte al tratamiento de alguna de las temáticas/problemáticas seleccionadas. Se propone tener en cuenta los argumentos trabajados previamente.

En todos los casos se recomienda tomar apuntes de cómo se da el proceso creativo, cómo se toman las decisiones y qué se pretende lograr con lo producido.

Observaciones:

Si los grupos no llegan a crear efectivamente el nuevo contenido, lo relevante es que puedan anotar los principales mensajes seleccionados, qué tuvieron en cuenta, qué argumentos se manejaron, a quiénes está dirigida la producción y qué cambios o aportes quieren lograr.

Se puede ofrecer como apoyo para generar el boceto de trabajo los siguientes puntos como referencia para el proceso creativo:

- a. A quiénes apunta.
- b. Cuál es el aporte a la problemática que pretende abordar.
- c. Principales mensajes o contenidos que se plantean.
- d. Palabras claves que lo describan.
- e. Con qué otros formatos, aplicaciones, servicios se puede combinar.
- f. Donde se podría desarrollar y cómo.

Puesta en común de las producciones o las ideas esbozadas en torno a cada producto o del proceso creativo, si no se llegó a desarrollar el producto.

Preguntas orientadoras para el cierre:

- ¿Cuáles son los sitios o plataformas donde sienten mayor comodidad o representación de sus intereses?

- ¿Qué contenidos les gustaría encontrar en los espacios de socialización del entorno digital?
- ¿Qué elementos harían más amigables estos espacios para que participen?

Se puede utilizar para sensibilizar antes del plenario el siguiente video [“Melquiades enseña a los jóvenes las tecnologías de los años 80 - El Hormiguero 3.0”](#).

Variantes:

Trabajar con un solo video como referencia. Mirarlo en grupo, realizar una discusión sobre el mismo y luego que los grupos - ya con sus temáticas seleccionadas - elaboren una producción teniendo como referencia el formato del video ejemplo.

Adaptación virtual (60 minutos):

Se puede realizar en formato virtual, con alguna herramienta que permita dividir el grupo para trabajar.

Campaña de participación

Habilidad: crear y participar para la transformación personal y social.

Palabras clave: desarrollo de contenidos, transformación social, sensibilización.

Objetivos de la técnica: reflexionar sobre nuestro comportamiento en el entorno digital, lo que consumimos, lo que creamos.

Tiempo: 60 minutos.

Público sugerido: actividad pensada para personas a partir de los 8 años de edad aproximadamente. Esta actividad puede resultar interesante para trabajar en forma intergeneracional.

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir el trabajo en equipo y también la disposición en ronda.

Materiales:

- Proyector o televisor
- Audio

Desarrollo:

Se dispone al grupo en ronda y se comienza a dialogar sobre prácticas en el entorno digital que no favorecen la convivencia, la seguridad, la privacidad, la confianza o el usufructo de derechos. Se listan todas las prácticas nombradas y se agrupan por temáticas, por ejemplo: se colocan juntas las que se vinculan a acoso, fraude o engaños, maltrato, robo de información, accesibilidad, etc.

Una vez seleccionada una temática que a todas las personas les parezca importante realizar una sensibilización, se pasa el siguiente video: [Cambio Climático | Lo que haces cuenta | National Geographic](#):

Se divide a las personas en 3 o 4 grupos y se da la siguiente consigna (conviene entregarla en forma impresa).

Al igual que el video que propone como hilo conductor la frase “seguro que otro lo hace”, buscar una frase que sirva como hilo conductor para utilizar en la creación de un video donde se trabaje la temática seleccionada.

Se selecciona la frase, se elaboran los argumentos, se realiza un guion cuyos personajes deben ser ficticios y se puede filmar si da tiempo o dejar el proyecto de video armado.

Una vez finalizado el tiempo del trabajo en grupos se comparte lo producido.

Ejemplo de temática: acoso en redes

Ejemplo de frase para hilo conductor: No fui solo yo. Además, solo compartí.

Ejemplo de guion:

Persona 1: No fui solo yo. Además, solo hice lo que hizo el resto.

Argumento: Se crea un sticker que expone y coloca como burla a una persona de la clase, del trabajo, del club y se empieza a circular por el ambiente que comparten.

Persona 2: No fui solo yo. Además, solo hice lo que hizo el resto.

Argumento: comienza a circular una foto íntima de una persona desconocida donde se evidencia que fue subida a internet sin su consentimiento.

Persona 3: No fui solo yo. Además, solo hice lo que hizo el resto.

Frente a una discusión de 2 personas, una de ellas crea un grupo de WhatsApp sin la otra para difamarla y burlarse. Eres parte de ese grupo.

Preguntas orientadoras para el cierre:

- ¿Cómo podemos mejorar la convivencia en línea?
- ¿Cuáles creen que son las mejores herramientas para crear una campaña de sensibilización?
- ¿Qué temáticas creen que sería interesante de abordar mediante este formato?

Variantes:

Trabajar todos los grupos sobre una misma temática.

Solicitar que las campañas se realicen en distintos formatos contemplando Instagram, YouTube, X, etc.

Adaptación virtual (60 minutos):

Se puede aplicar el mismo desarrollo. Es necesario contar con una herramienta que permita la división en subgrupos.

¡Un mundo de datos!

Habilidad: gestionar y usar datos.

Palabras clave: transparencia, datos abiertos, participación.

Objetivos de la técnica:

- Favorecer la comprensión sobre los datos abiertos y las posibilidades que brindan.
- Difundir herramientas de participación y transparencia de Uruguay.

Tiempo: 60 minutos.

Público sugerido: actividad pensada para personas a partir de los 12 años de edad aproximadamente.

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir el trabajo en equipo y también la disposición en ronda.

Materiales:

- Proyector o televisor.
- Audio.

- Por lo menos una computadora con acceso a internet por subgrupo.

Desarrollo:

Se comienza preguntando ¿qué son los datos abiertos? Y se realiza una lluvia de ideas. Luego se invita a visualizar el siguiente video: [¿Qué son Datos Abiertos?](#)

Se despejan dudas con relación a la temática en el caso que hubiera.

Luego se divide en subgrupos con una consigna y se invita a [acceder al visualizador del Índice Nacional de Transparencia y Acceso a la Información \(INTAI\)](#).

Consigna para los subgrupos:

- Seleccionar tres grupos de organismos y ver sus resultados.
- Seleccionar por lo menos cinco datos que les haya llamado la atención y fundamentar la elección.

Preguntas orientadoras para el cierre:

Se invita a que cada grupo comparta su investigación. A nivel de plenario se realiza la siguiente pregunta: ¿Por qué los datos abiertos aportan a la transparencia de un país?

¿Cuál es el rol de la ciudadanía con relación a los datos abiertos? ¿Qué potencialidades tiene la publicación de datos abiertos para la ciudadanía?

Enlaces recomendados para profundizar:

[Datos Abiertos en Uruguay](#)

[Ley N°18.381 de Acceso a la Información Pública](#)

Ejemplos de reutilización de datos:

- [Cómo ir - Intendencia de Montevideo](#)
- [A tu servicio - Ministerio de Salud Pública](#)

Variantes:

Se puede realizar la navegación por el observatorio de transparencia, así como las consignas sugeridas, en forma de plenario.

Adaptación virtual (60 minutos):

Se puede aplicar el mismo desarrollo. Es necesario contar con una herramienta que permita la división en subgrupos.

¡Qué datazo!

Habilidad: gestionar y usar datos.

Palabras clave: transparencia, datos abiertos, participación.

Objetivos de la técnica: favorecer la comprensión sobre los datos abiertos y las posibilidades que brindan.

Difundir herramientas de participación y transparencia de Uruguay.

Tiempo: 60 minutos

Público sugerido: actividad pensada para personas a partir de los 12 años de edad aproximadamente.

Disposición del espacio: será necesario contar con un salón lo suficientemente amplio para permitir el trabajo en equipo y también la disposición en ronda.

Materiales:

- Proyector o televisor
- Audio

Desarrollo: Se comienza preguntando ¿qué son los datos abiertos? Y se realiza una lluvia de ideas.

Luego se proyecta el siguiente video: [Qué son y cómo usar Datos Abiertos de todo el mundo](#) (hasta el minuto 4:55).

Se consulta si todas las personas entendieron y se despejan dudas. Luego se proyecta la siguiente página: [Catálogo Nacional de Datos Abiertos](#)

Se recomienda ingresar en la experiencia “Recorrido y horarios ómnibus de Paysandú”

Luego se entra en los archivos:

1. Recorrido y horarios de ómnibus, mirando especialmente la cantidad de datos recabados para elaborar el recurso.
2. Descripción del archivo de datos, donde se puede ver las categorías de datos que se seleccionaron para crear el recurso. En este caso:
 - id
 - Línea
 - Nombre
 - Partida
 - Días
 - Hora salida

- Recorrido

Observaciones

A partir de ahí se dividen en grupo con la siguiente consigna:

1. Pensar un servicio o recurso que dieran respuesta a una problemática u optimicen un servicio con el uso de datos abiertos.
2. Describir los beneficios, aportes y soluciones que puede brindar esa creación.
3. Listar los datos, que entienden, sería necesario obtener para poder desarrollar el recurso o servicio.
4. ¿Quiénes creen que podría apoyar o financiar esa iniciativa? Ejemplo: gobierno local, gobierno nacional, institución educativa, organismo internacional, empresa privada, etc.

Luego vuelven al plenario para compartir el proceso y producto de cada grupo.

Preguntas orientadoras para el cierre:

- ¿Sabían qué es un dato abierto antes de realizar esta actividad?
- ¿Cómo creen que dichos datos aportan a la transparencia de un país?
- ¿Qué preguntas les surge con relación a la temática?

Variantes:

Trabajar en torno a una única temática, consensuada en el momento. También puede ser definida previamente en función a una problemática ya identificada.

Se puede trabajar con esta página como referencia para la temática: [“A tu servicio: datos abiertos para mejorar los servicios de salud”](#)

Adaptación virtual (60 minutos):

Se puede aplicar el mismo desarrollo. Es necesario contar con una herramienta que permita la división en subgrupos.

Mini glosario

Activismo digital: Ejercicio de la ciudadanía y del compromiso social mediante la participación activa en redes sociales de personas naturales o jurídicas creando dinámicas de información, sensibilización, educación y movilización social usando la web.

Brecha digital: alude a la desigualdad existente entre las personas respecto a las posibilidades en cuanto al acceso, calidad, uso y formación tanto en su rol como consumidores o productores en las tecnologías de la información y la comunicación denominadas “TIC”.

Datos abiertos: Los Datos Abiertos son aquellos que se encuentran disponibles en formatos estándares, abiertos y están disponibles en la web para que cualquier persona pueda acceder a ellos, reutilizarlos, combinarlos y redistribuirlos para crear nuevos servicios, visualizaciones o realizar investigaciones a partir de ellos. Las únicas restricciones posibles para su uso son la normativa vigente, la atribución y el compartirlos de la misma forma.

HCEN - Historia Clínica Electrónica Nacional: El principal cometido de la Historia Clínica Electrónica Nacional 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.

Prosumidores: es una persona que consume y produce a la vez contenido.

Sesgos: es una desviación coherente y sistemática respecto al valor que consideramos correcto en cada caso.

UCE - Unidad de Certificación Electrónica: órgano regulador del ecosistema de firma electrónica avanzada e identificación digital. La UCE cuenta con facultades de acreditación, control, instrucción, regulación y sanción.