**Propuesta de Programa para una Jornada**

**Programas Internacionales y Especiales**

**Navegación Inteligente 2.0**

El presente es para indicar como podría adaptarse el Programa Navegación Inteligente a una jornada de actividades de una duración de 4 horas + campaña.

El programa cuenta con 5 etapas, más un proyecto de campaña llamado #SerElCambioEnLinea.

La propuesta de cronograma es la siguiente:

**1era Jornada**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Duración | Tiempo acumulado | Descripción |
| 15 min | 15 min | Presentación del equipo y de los participantes / Juego de inicio |
| 15 min | 30 min | Establecer el #Espaciovaliente para el desarrollo del programa  Completar encuesta de entrada |
| 30 min | 1hr | DESCUBRE, 1era etapa del programa  Corto o Largo? |
| 30 min | 1,5 hrs | CONÉCTATE, 2da etapa del programa  Aprovechar al máximo las RRSS |
| 30 min | 2 hrs | PROTÉGETE, 3ra etapa del programa  Alguien que me guíe |
| 30 min | 2,5 hrs | BREAK |
| 30 min | 3 hrs | RESPETA, 4ta etapa del programa  Hecho u opinión? |
| 30 min | 3,5 hrs | IMAGINA, 5ta etapa del programa  Una comunidad en línea positiva |
| 30 min  + 60min en casa | 4 hrs | #SERELCAMBIOENLINEA  Crear una campaña para promover alguna temática relacionada al programa. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **Presentación del programa y juego de inicio LESLIE** |
| Objetivo | Actividades de Inicio |
| Duración | 15 min |
| Descripción | Juego. Las y los participantes se sientan en círculo y con un ovillo de lana la primera persona tomará un extremo dirá su nombre y su actividad favorita y se la pasará a otra persona del círculo sin soltar el extremo de la lana. La 2da persona deberá decir su nombre y su actividad favorita y tomar la lana, pasársela a otra persona del circulo y así sucesivamente para que todos los participantes se presenten. |
| Materiales | * Lana o cáñamo |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **Inducción al programa LESLIE**  **Navegación Inteligente 2.0** |
| Objetivo | Actividades de Inicio |
| Duración | 10 min |
| Descripción | (5 min) #EspacioValiente. Introducir el concepto de #EspacioValiente, donde todos los participantes pueden sentirse seguros al opinar y participar. Los participantes deberán consensuar las normas que seguiremos durante el campamento para hacer un espacio valiente. Se anotarán en una cartulina para dejarlo a la vista.  (10 min) ¿Hay alguien que…? Todos los participantes se pondrán en una fila mirando hacia el frente. Quien dirige mencionará frases y cada participante deberá dar un salto adelante si su respuesta es SÍ y atrás si la respuesta es NO. Las frases serán las siguientes:  • haya compartido algo personal sobre sí mismo/a en línea?  • haya compartido noticias en línea sin comprobar primero si son ciertas?  • utilice juegos masivos multijugador en línea (MMO por sus siglas en inglés), como Minecraft o World of Warcraft, u otros videojuegos en los que juegan con extraños?  • utilice Internet para trabajar?  • tenga un perfil en más de 2 redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok u otras)  • haya publicado la foto de otra persona en las redes sociales sin pedir su permiso?  • haya hablado en privado con alguien en línea que no conozca en la vida real  • le guste ver videos en línea?  • se haya sentido incómodo/a con algo que vieron en línea o en alguna aplicación?  • sabe qué hacer en caso de encontrarse con contenido inadecuado en internet?  • utilice las pantallas más de 3 horas al día? (fuera del trabajo)  • suba contenido como fotos, publicaciones o videos, más de dos veces al día?  • haya sufrido acoso o intimidación en línea?  (10 min) Completar encuesta de entrada para confirmar los conocimientos y nociones que tenga las y los participantes sobre la temática. |
| Materiales | * Encuestas para cada participante |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **DESCUBRE… Las maravillas del internet MACA** |
| Objetivo | Descubrir y utilizar los aspectos positivos de Internet. |
| Duración | 30 min |
| Descripción | Dar a las y/o los participantes una película conocida y pedirles que intenten escribir en un tweet de máximo 280 caracteres. Compartan las historias. ¿A qué grupo le resultó más fácil contar una buena historia? ¿Fue fácil incluir todo en sólo 280 caracteres? |
| Reflexión | Twitter es una plataforma de redes sociales en la que los usuarios crean publicaciones de hasta 280 caracteres. Es una forma de hacer seguimiento a lo que está sucediendo en tiempo real. Lo que sea que quieren saber, donde sea que esté, lo pueden encontrar ahí.  Según los datos, la longitud ideal de un tweet es de 71 a 100 caracteres, lo cual puede ser un desafío; pero ser concisos y claros es importante para captar la atención de su audiencia.   * ¿Qué tipo de mensajes creen que funcionan bien en las redes sociales? Las publicaciones cortas en las redes sociales pueden dificultar la transmisión de su mensaje. ¿Cuáles son algunas de las cosas que hay que tener en cuenta al hacerlo? |
| Materiales | Listado de películas para escoger. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **CONÉCTATE… de manera positiva en internet ALE** |
| Objetivo | Aprender a usar las redes sociales y otras plataformas de manera que nos conecten con otros de manera positiva y segura. |
| Duración | 30 min |
| Descripción | Actividad. Cada grupo tiene la oportunidad de planificar cómo quieren pasar su tarde ideal.  1. Elijan las actividades a realizar de una lista.  2. Pueden “comprar” las actividades de la “tienda” con fichas. Cada ficha representa una actividad de 30 minutos y cada equipo recibe 5 fichas para usar.  3. Tómense 5 minutos con su grupo para estudiar la lista y decidir qué desean comprar. Un representante de cada equipo visita la “tienda” para “comprar” las actividades.  4. El/La facilitador/a configura una “tienda” e intercambia las imágenes de las actividades por fichas. Asegúrate de abastecer la “tienda” con muchas actividades frente a la pantalla y pocas de las demás, sin que los grupos  lo sepan. De esta manera, cuando se acerquen los últimos grupos, solo quedan las actividades de tiempo frente a la pantalla para comprar.  Una vez que todos hayan terminado de “comprar”, discutan qué es el tiempo frente a la pantalla e intenten nombrar las pantallas que puedan tener en sus casas.  Luego, aclara que los grupos tuvieron la oportunidad de elegir entre actividades “frente a la pantalla” y “sin pantalla”. Vayan en grupos y compartan las actividades que han elegido y por qué.  • ¿Todos eligieron actividades de tiempo frente a la pantalla? ¿Qué les gusta de eso?  • ¿Qué pasa con las actividades sin pantalla? ¿Qué es lo que las hace agradables?  • ¿Cómo se sintieron los grupos que no pudieron comprar muchas actividades sin pantalla? ¿Habrían preferido un día más equilibrado? |
| Reflexión | Algunos estudios sugieren que pasar demasiado tiempo frente a una pantalla puede tener consecuencias para la salud y afectar la calidad de vida, incluyendo:  • Dificultad para dormir.  • Aumentar los riesgos de problemas de atención, ansiedad y depresión.  • Aumentar los riesgos de aumentar de peso.  • Deja menos tiempo para juegos activos, creativos y la comunicación. |
| Materiales | * Impresiones de listado actividades (página 49-50) * Impresiones de fichas de 30 minutos (página 51) * Lápices |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **PROTÉGETE… a ti mismo en línea MACA** |
| Objetivo | Aprender a navegar por la web de forma segura |
| Duración | 30 min |
| Descripción | Como grupo, piensen e identifiquen información que crean que es personal. Escriban todas las ideas en una hoja de papel grande.  ¿Pero cómo pueden saber qué información es privada?  Esta es una pregunta simple que se pueden hacer: “¿Hay muchas otras personas que pueden dar la misma información que yo?”  Jueguen el siguiente juego para entender mejor el tema:  1. El grupo se pone de pie y forma una línea.  2. Usando la cuerda o una tiza, crea una línea recta desde el principio hasta el final de la línea del grupo.  3. Lee en voz alta cada elemento de la lista de información personal que crearon. Cada vez que surja algo que consideren privado, los participantes deben pararse a la izquierda de la línea, mientras que cuando algo sea seguro de compartir, deben pararse del lado derecho. Recuérdale a los participantes que se hagan la pregunta: “¿Hay muchas otras personas que pueden dar la misma información que yo?”.  4. Cada vez que encuentren un elemento que sea información privada, márquenlo con un círculo para que se destaque. |
| Reflexión | • ¿Fue algún elemento más difícil de distinguir entre personal o privado?  • ¿Podría una imagen que compartimos en línea mencionar información privada, y de qué manera?  • ¿Cuáles son algunos de los peligros de compartir información privada en línea?  Si son mayores de 13 años de edad y usan las redes sociales, es posible que hayan experimentado que compartir intereses con otras personas puede hacernos sentir incluidos y parte de una comunidad más amplia.  Pero, ¿qué hace que la comunidad de las redes sociales sea diferente a los grupos en los que comparten cosas en la vida real, como, por ejemplo, su grupo Guía Scout? ¿Cuáles son algunas de las cosas que se pueden usar en su contra cuando se comparten en las redes sociales? |
| Materiales | * 1 papel craft por equipo * Plumones |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **RESPETA… tu huella y derechos digitales ALE** |
| Objetivo | Explorar los derechos digitales, aprender sobre huellas digitales seguras y descubrir cómo analizar la información de manera crítica. |
| Duración | 30 min |
| Descripción | 1. Distribuye entre los participantes algunos de los dulces/ galletas/ pegatinas de manera desigual. Algunos deberían tener muchos, algunos pocos, algunos ninguno. Piensa en una razón sobre la forma en que hiciste la distribución, tal como el mes de nacimiento, el color de los ojos o la altura. Esto provocará inmediatamente la indignación de que "esto no es justo".  2. Pídele a los participantes que piensen en algunas de las áreas en las que las personas pueden experimentar desigualdad. Algunas respuestas pueden incluir: riqueza, trato, responsabilidad, oportunidad, género, raza, etnia, edad, acceso a la educación, salud y oportunidades digitales. Explícale al grupo que la desigualdad digital y las brechas digitales es lo que van a discutir durante esta actividad.  3. Pídele a los participantes que caminen por el área de la reunión y exploren las burbujas de información sobre las brechas digitales que colocaste. Las afirmaciones los ayudarán a orientar la conversación  en torno al tema. |
| Reflexión | • Seleccionen una afirmación que los haya sorprendido y párense  junto a ella. ¿Qué es lo que hizo que la afirmación les llamara la atención?  • Con solo leer las burbujas de información, ¿pueden identificar algunas de las razones por las cuales el acceso a Internet podría no ser igual para todos?  • Pónganse en el lugar de otra persona: ¿Qué pasaría si no pudieran acceder a Internet y/o a dispositivos digitales adecuados? ¿Cómo podría eso afectar su vida, educación, oportunidades y otras áreas?  • En algunos países, se puede evitar que las niñas y las mujeres utilicen dispositivos digitales o la Internet. Restringir su derecho a usarlos crea lo que llamamos "brechas digitales de género". ¿Cómo puede esta restricción afectar sus vidas en términos de seguridad, educación, oportunidades laborales, información o de alguna otra manera? |
| Materiales | * Bolsa de dulces * ¿Sabías que? página 78 * Burbujas de información, página 80 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **IMAGINA… una mejor internet LESLIE** |
| Objetivo | Utilizar la Internet de forma positiva para despertar la creatividad y hacerla más agradable para todos. |
| Duración | 30 min |
| Descripción | Pedir a las y los participantes que piensen, por equipo, que redes sociales, paginas, grupos de wsp, contenido, etc. les hace sentir felices.  • ¿Qué es lo que las hace positivas?  • ¿Cómo pueden contribuir con sus actitudes y acciones a crear un espacio en línea positivo?  Por equipo realizar un video de máximo 1 min donde expresen las ideas que pensaron usando las preguntas como marco de referencia, bajo el título “Imagina un mejor internet”.  Compartir los videos con el resto de los equipos y subirlo a rrss si lo desean usando el #PatrullaPositiva y etiquetando a programas internacionales. |
| Reflexión | En los últimos años, ONU Mujeres ha sido testigo de cómo se ha afectado la seguridad de las mujeres y las niñas y del aumento de la violencia de género en los espacios en línea. Es importante empoderar a todas y cada una de las niñas para que ejerzan el liderazgo, de modo que puedan sentirse y actuar como líderes en sus vidas y comunidades.  ¿Cómo afecta a la vida de niñas y mujeres el contenido de internet? |
| Materiales | * Teléfonos celulares u otro dispositivo para grabar y editar video. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | **#SERELCAMBIOENLINEA LESLIE** |
| Objetivo | Convertirse en un agente de cambio digital |
| Duración | 60 min (puede ser después del horario de actividades, realizar en casa) |
| Descripción | Entregar a cada participante una de las historias de agentes de cambio para que puedan leer y reflexionar.  Solicitar a cada uno/a que haga una campaña para generar conciencia al nivel que lo crean posible:  Generar conciencia es cuando queremos que la mayor cantidad de gente posible conozca una situación/problema. Esto empodera a la gente con  el conocimiento y la comprensión del problema, y también sobre cómo pueden tomar acción.  • Crear carteles o videos sobre la falta de ayuda para niños y jóvenes que usan páginas web de juegos.  • Hablar con sus amigos sobre los peligros de hablar con extraños en línea.  • Enseñarle a su familia sobre qué información es segura para compartir en línea.  • Organizar un Día Seguro en Internet, invitando a profesionales a hablar sobre las formas en que podemos mantenernos seguros en línea.  (Ejemplos en la página 119 a 121)  Finalmente invitar a todas y todos a ejecutar su campaña con su familia, la comunidad o el resto del grupo. |
| Reflexión | Cada participante deberá completar “mi procesa de generación digital”  Pág 127 |
| Materiales | * Impresiones de “Mi procesa de generación digital” |

LISTA DE MATERIALES

* 1 ovillo de lana o cáñamo largo.
* Cuaderno
* Lápices
* Hojas blancas
* Papel Craft (8 pliegos)
* Plumones (4)
* Bolsa de dulces

LISTA DE IMPRESOS

* Link para completar la encuesta de entrada <https://www.surveymonkey.com/r/surf-smart-pre-post-surveys>
* Listado de actividades – 4 copias (página 49-50 del manual)
* Listado de fichas de 30 minutos – 3 copias (página 51 del manual)
* ¿Sabías que? – 4 copias (página 78 del manual)
* Burbujas de información (página 80 del manual)
* Historias de agentes de cambio (páginas 112-115)
* Mi promesa de generación digital (letras grandes)