



ASOCIACIÓN
MUNDIAL DE LAS
GUÍAS SCOUTS

GENERACIÓN **DIGITAL**

**SURF
SMART
2.0**



SURF SMART 2.0

*“Le tomó 38 años a las emisoras de radio
alcanzar una audiencia de 50 millones,
a la televisión 13 años,
y a internet solo 4”*

Este programa ha sido posible en parte a la subvención de NortonLifeLock Inc. Es un líder global en Seguridad Cibernética del consumidor. Están dedicados a proteger la seguridad de los dispositivos, identidades, privacidad en línea, y las necesidades del hogar y la familia de casi 50 millones de consumidores, brindándoles un aliado confiable en un mundo digital complejo.



Escrito por Ioanna Tsampira

Diseñado por Dominique Ozturk

(Originalmente escrito por Andii Verhoeven con aportes técnicos de Marian Merritt.)

Asociación Mundial de las Guías Scouts

World Bureau
12c Lyndhurst Road
Londres NW3 5PQ
Inglaterra

Teléfono: +44 (0)2077941181

Fax: +44 (0) 2074313764

Correo electrónico: waggs@waggs.org / SurfSmart@waggs.org

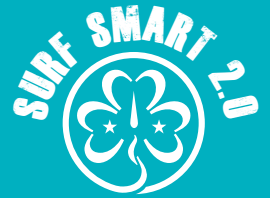
www.waggs.org

3^{ra} edición

©WAGGGS, 2021

NAVEGACIÓN INTELIGENTE 2.0	4
Generación digital.....	4
La Internet después de la pandemia mundial de COVID-19..	5
Cómo aprovechar al máximo Navegación Inteligente 2.0.....	6
Guías y Scouts a cargo	7
Ganar el parche	7
¿Quieres saber más sobre la seguridad en Internet?	8
FORMATO DE LAS ACTIVIDADES	10
GUÍA DE LAS ACTIVIDADES	11
ACTIVIDADES DE INICIO	18
Bienvenidos a Navegación Inteligente 2.0.....	18
#espaciovaliente#bravespace	19
¿Hay alguien que.....	21
PRESIONA ENTER	23
Discover... internet wonders	23
Lo que significa para mí	23
Lo mejor de la web.....	24
Aventura en línea	25
Búsqueda del tesoro.....	27
¿Corto o largo?.....	29
Ciencia ciudadana.....	31
Compremos en línea.....	32
Conéctate... de manera positiva en línea	35
¿Cuál es el mensaje?.....	35
Súper difusión.....	36
Conéctate a través de video.....	38
¡Transmite en vivo!	40
Aprovechar al máximo las redes sociales.....	43
Batalla Intergaláctica	46
Tiempo en línea	48
Protégete... a ti mismo/a de los riesgos en línea	54
Contraseña perfecta.....	54
Alguien que me guíe.....	56
Casting de Spams.....	57
¿Compartirla o no?.....	60
¿Quién es?	62
Acosador cibernético	67
Declárate en contra del acoso sexual.....	69
Detecta el anuncio.....	72
Respetar... tu huella y tus derechos digitales	77
Brechas digitales	77
¿Hecho u opinión?	81
¿Verdadero o falso?.....	83
Construye una teoría.....	87
¿Qué ves?.....	89
La selfie perfecta.....	92
Toma unas 'cookies'	94
Imagina... una mejor Internet	96
Mano amiga.....	96
Gerente de redes sociales	98
Una comunidad en línea positiva	99
Mejor juntos	101
Crea.....	102
Internet de las cosas (IdC).....	103
Relaciones Positivas	106
#SERELCAMBIOENLÍNEA #BETHECHANGEONLINE	110
Paso 1: Promoviendo el cambio al estilo de la AMGS...	110
Paso 2: Proyecto de #SerElCamioEnLínea #BeTheChangeOnline	117
#SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline	118
Proyectos de #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline sugeridos.....	119
Herramientas en línea para apoyar su proyecto de #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline	122
Paso 3: Mi promesa de Generación Digital	127
NAVEGACIÓN INTELIGENTE ES SOLO EL COMIENZO	128
FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO PARA PARTICIPAR EN EL PROGRAMA DE NAVEGACIÓN INTELIGENTE 2.0	130
RECURSOS	131
PAUTAS DE SEGURIDAD EN INTERNET PARA ADULTOS	132
GLOSARIO	135
ENCUESTA DE SALIDA	137

SURF SMART 2.0



A junio de 2020, casi 4.800 millones de personas eran usuarios activos de Internet, lo que representa más del 60% de la población mundial¹. En promedio, estas personas pasaban dos horas y media al día en línea². Hoy en día, un mundo sin Internet es inimaginable. La usamos para conectarnos con amigos, aprender cosas nuevas y disfrutar de nuestro tiempo libre. Reuniendo a miles de millones de personas en todo el mundo, la Internet es un pilar fundamental de la sociedad de la información moderna.

En medio de la pandemia de COVID-19, el uso de Internet y las interacciones en línea ha aumentado rápidamente, brindando una forma invaluable para que las personas permanezcan conectadas y continúen aprendiendo y trabajando durante los confinamientos. Ustedes también podrían ser una de las millones de personas que experimentaron los efectos de pasar más tiempo en línea y se han preguntado: ¿Estoy usando este tiempo de manera eficiente? ¿Lo estoy usando positivamente?

Navegación Inteligente 2.0 los lleva a una aventura digital durante la cual:

- Descubrirán las herramientas que les ayudarán a mantenerse seguros y a tomar decisiones informadas y equilibradas cuando estén conectados.
- Explorarán cómo aprovechar al máximo su tiempo en línea y cómo conectarse de manera positiva con las comunidades locales y globales.
- Buscarán formas en las que puedan participar activamente en comunidades digitales y practicar ser ciudadanos digitales de manera responsable.



Al final del viaje, habrán ganado su parche de Navegación Inteligente 2.0

GENERACIÓN DIGITAL

El Guidismo y Escultismo Femenino les permite desarrollar su máximo potencial como ciudadanos responsables del mundo. Pero cuando una parte tan grande de nuestro mundo actual se vive en línea, ¿qué significa ser un ciudadano responsable en los espacios en línea? ¿Cómo podemos navegar por el mundo en línea de manera segura y responsable, aprovechando al máximo las oportunidades que ofrece para aprender y crear? ¿Y cómo podemos usar los espacios en línea para alzar nuestras voces y participar en el cambio social, para hacer del mundo, tanto en línea como en persona, un lugar mejor?

A través de Navegación Inteligente 2.0, explorarán cómo pueden usar la Internet como miembros de Generación Digital; no sólo para comunicarse, aprender y jugar, sino también para involucrarse con la sociedad.

Los ciudadanos digitales activos y responsables:

- **INTERACTUAN** de manera competente y segura con las tecnologías digitales
- **INFORMAN** a los demás sobre los beneficios y los riesgos que uno puede encontrar en línea
- **PARTICIPAN** activamente en comunidades digitales, con las habilidades, actitudes y conocimientos adecuados
- **SE COMPORTAN** de manera positiva en los entornos digitales y respetan los sentimientos y opiniones de los demás
- **CONFRONTAN** el acoso y la intimidación en línea, reportando y bloqueando
- **ALZAN SU VOZ** por el acceso y la igualdad de derechos digitales para todos
- **EVITAN** publicar cualquier cosa en línea que pueda ser perjudicial para ellos/as mismos/as o para otros y protegen la información personal
- **PIENSAN** cuidadosamente cuando un extraño los contacta en línea.

¹Población digital mundial a julio de 2020 (en miles de millones), [statista.com](https://www.statista.com)

²Tiempo diario dedicado a Internet per cápita en todo el mundo, [statista.com](https://www.statista.com)

CÓMO APROVECHAR AL MÁXIMO NAVEGACIÓN INTELIGENTE 2.0

GUÍAS Y GUÍAS SCOUTS A CARGO

Navegación Inteligente 2.0 Generación Digital ha sido desarrollado para ser utilizado a nivel mundial por grupos de solo niñas o mixtos, entre los 5 y los 25 años de edad. Ofrece una amplia variedad de actividades que se pueden seleccionar para responder a diferentes contextos, necesidades de aprendizaje y objetivos.

El método educativo del Guidismo y Escultismo Femenino anima a los miembros de todas las edades a tomar la iniciativa y tomar decisiones sobre qué hacer. Por eso Navegación Inteligente 2.0 te invita a seleccionar las actividades más relevantes y adecuadas para ti y/o tu equipo.

Piensa en estos factores clave:

1. Piensa en estos factores clave:

- El tamaño del grupo: ¿cuántos miembros tienes? ¿Trabajan en grupo o individualmente?
- La edad del grupo
- La experiencia del grupo: ¿ha trabajado tu grupo en otros paquetes y parches antes?

2. Apoya a los participantes para que forjen su propio camino:

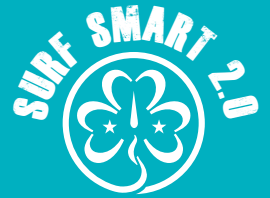
- **Define el contexto:** asegúrate de que el grupo entienda de qué se trata Navegación Inteligente 2.0. Una vez que lo hayas hecho, apóyalos para que descubran sus necesidades con respecto a la seguridad en Internet. Las Actividades de Inicio pueden ayudarte con este paso.
- **Prepara el espacio:** ¿El programa se llevará a cabo adentro o al aire libre? ¿Es el espacio lo suficientemente grande para tu grupo? ¿Cómo puedes hacer para que la realización de las actividades sea más atractiva y funcional?

- **Facilita la elección:** encuentra formas de involucrar a los miembros en las decisiones, de acuerdo con su edad. Por ejemplo, si los participantes todavía están aprendiendo a leer o escribir, puedes usar imágenes o sonidos para ayudarlos a seleccionar los temas, mientras que los miembros mayores podrían seleccionar las actividades ellos mismos.
- **Apoya la planificación:** los participantes mayores pueden planificar cuándo realizar las actividades y con qué frecuencia; por ejemplo, una actividad cada semana, varias sesiones o un evento único.
- **Fomenta la participación:** los participantes mayores y/o con más experiencia podrían llevar a cabo la implementación de algunas o de todas las actividades con el grupo.
- ¡Revisa el recurso de [Preparada para aprender, preparada para liderar](#) para obtener más información! Si eres un/a líder, te invitamos a apoyar un enfoque en el que las Guías y Guías Scouts lideren, siguiendo los pasos anteriores. Por razones prácticas o relacionadas con la edad, podría ser necesario un enfoque dirigido por un/a líder o un enfoque combinado.
- **Utiliza la Guía de Actividades** en la página 11-17 de este paquete. Ésta brinda una idea general de las actividades, mencionando el tipo, la edad sugerida, el espacio sugerido, el uso de Internet, la mentalidad de liderazgo. Puedes usarlo para crear el mejor camino para ti y tu grupo.

TIP!

¡Una vez que hayas elegido las actividades que van a realizar, puedes proceder a imprimir solo aquellas, en lugar del paquete entero!

SURF SMART 2.0



GANAR EL PARCHÉ

ACTIVIDADES DE INICIO

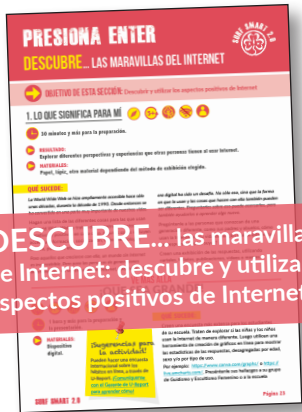
Esta sección del paquete ofrece actividades introductorias a **Navegación Inteligente 2.0** Generación Digital. Los ayudarán a establecer un espacio seguro para la participación. También les brindarán formas de reflexionar sobre cómo ustedes usan la Internet y en qué temas les gustaría profundizar su conocimiento y comprensión. Aunque no son obligatorias para obtener su parche, les recomendamos que se tomen el tiempo para hacerlas antes de comenzar el paquete

PRESIONA ENTER

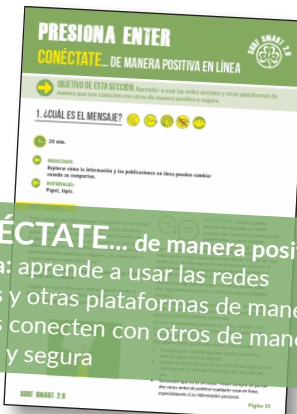
Esta parte los invita a desarrollar nuevas habilidades digitales y a generar conciencia. Hay cinco secciones de actividades. Dentro de cada una de las cinco secciones hay una serie de actividades opcionales que pueden elegir hacer con su grupo. Deben completar una actividad de cada sección para ganar el parche.

LAS CINCO SECCIONES SON:

PARA OBTENER SU PARCHÉ DE NAVEGACIÓN INTELIGENTE 2.0, DEBEN COMPLETAR AL MENOS:
1 ACTIVIDAD DE CADA SECCIÓN DE PRESIONA UN PAPEL (5 EN TOTAL)
 +
TODOS LOS PASOS DE #SERELCAMBIOENLÍNEA #BETHECHANGEONLINE



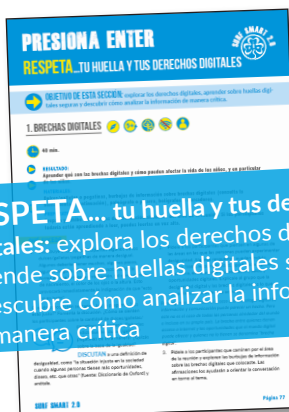
DESCUBRE... las maravillas de Internet: descubre y utiliza los aspectos positivos de Internet.



CONÉCTATE... de manera positiva en línea: aprende a usar las redes sociales y otras plataformas de manera que nos conecten con otros de manera positiva y segura



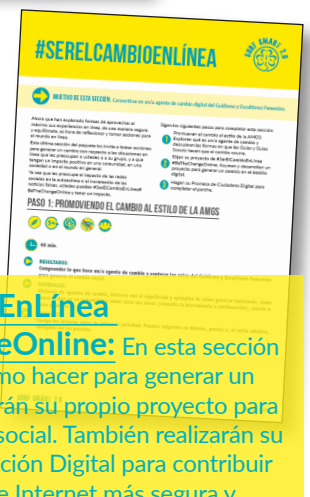
PROTÉGETE... a ti mismo/a de los riesgos en línea: aprende a navegar por la web de forma segura.



RESPETA... tu huella y tus derechos digitales: explora los derechos digitales, aprende sobre huellas digitales y descubre cómo analizar la información de manera crítica



IMAGINA... una mejor internet: utiliza la Internet de forma positiva para estimular la creatividad y hacerla más agradable para los demás others.



#SerElCambioEnLinea #BeTheChangeOnline: En esta sección final, explorarán cómo hacer para generar un cambio y desarrollarán su propio proyecto para generar un cambio social. También realizarán su Promesa de Generación Digital para contribuir a una experiencia de Internet más segura y positiva para ustedes y todos los que los rodean.

SUGERENCIAS PRÁCTICAS

Debajo de cada actividad, encontrarás el resultado de aprendizaje, la preparación y los materiales que necesitas antes de comenzar. Luego, dependiendo de la actividad, encontrarás lo siguiente:

TIPOS DE ACTIVIDADES:

Hemos creado diferentes tipos de actividades en este paquete. Te recomendamos que intentes combinarlas para brindarle una experiencia integral y de calidad a los participantes. Hay cinco tipos de actividades:



EXPLORAR: los participantes reflexionan, discuten, comunican e intercambian puntos de vista e ideas



PRÁCTICAS: una actividad práctica que invita a los participantes a crear o producir algo



ACTIVAS: actividades que utilizan juegos interesantes, divertidos y significativos para aprender

TIEMPO:



El tiempo sugerido para cada actividad es una guía para ayudarte con tu planificación. Depende del tamaño de tu grupo y de qué tanto estés adaptando las actividades. Puedes dedicar más o menos tiempo a cada actividad si lo deseas o lo necesitas.

No olvides que puedes elegir si vas a realizar las actividades de manera consecutiva, en un sólo evento. O puedes realizarlas durante un periodo de siete semanas o más, intercalándolas con las demás actividades de *Guidismo* y *Escultismo Femenino*. También puedes llevarlas a cabo durante un campamento u otro evento de *Guidismo* y *Escultismo Femenino*.



SI ERES UN/A LÍDER:

por favor, usa las pautas de seguridad en Internet para adultos, que encontrarás al final del paquete. También te recomendamos informar a los padres y cuidadores antes de empezar el paquete, usando el formulario de consentimiento parental en la página...

Si los participantes usan Internet en un evento de G/GEF, los/las líderes deben verificar que los dispositivos tengan controles parentales.

EDAD APROPIADA:



Las actividades de este paquete han sido marcadas como más adecuadas para miembros más jóvenes o mayores, pero por favor utiliza tu propio criterio al seleccionar las actividades para tu grupo.

Los [enlaces en línea](#) que hemos elegido se consideran apropiados para un público joven, pero te recomendamos que los revises antes para asegurarte de que estás contento/a de compartirlos con tu grupo.

Recomendamos que las actividades relacionadas con las **redes sociales** se limiten a los miembros mayores de 13 años, especialmente aquellas que requieran el uso de plataformas sociales. Esto se debe a que algunos servicios en línea utilizados comúnmente, como Facebook, Instagram y YouTube, no están destinados a niños menores de 13 años. Sin embargo, puedes considerar algunas actividades apropiadas para tu grupo, por ejemplo, aquellas que se refieren al aprendizaje sobre las redes sociales, o si sabes que los miembros ya poseen un perfil en línea.

ESPACIO SUGERIDO:



ADENTRO



AL AIRE LIBRE

Los iconos funcionan como una sugerencia sobre el espacio que puedes utilizar para realizar la actividad. Ten en cuenta que casi todas las actividades se pueden realizar tanto adentro como al aire libre, haciendo los ajustes necesarios.

INTERNET:

NO REQUIERE



SI REQUIERE



Si bien es importante que nuestros miembros sepan cómo mantenerse seguros en cualquier situación en línea, Navegación Inteligente anima, pero no presiona, a los miembros a conectarse en línea y se puede utilizar sobre todo en entornos sin acceso a Internet.

Algunas actividades pueden sugerir ver un video para aprender más sobre un tema específico, pero si la actividad está marcada como que no requiere Internet, puedes omitir el video y compartir la información que encontrarás en este paquete o a través de tu propia investigación.

¿SABÍAN QUÉ?

Más de **175,000 niños y niñas** se conectan a internet por primera vez todos los días: un/a niño/a nuevo cada medio segundo. – [UNICEF, 2018](#)

NÚMERO DE PERSONAS:

GRUPO  INDIVIDUAL 

Aunque algunas actividades pueden sugerir que son más adecuadas para varias personas, ten en cuenta que, haciendo algunos ajustes, cualquier actividad puede ser realizada tanto por grupos como individualmente.



RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA:

Una sección que brinda más información sobre el tema y las áreas a considerar. Esto puede ser útil para los participantes para completar la actividad. También puede ser utilizado por los facilitadores al preparar la actividad o durante la parte de discusión.

★ HERRAMIENTAS:

Una sección que brinda las plantillas y los materiales que necesitarás para realizar la actividad.

"VE MÁS ALLÁ":

Una serie de actividades ofrecen la opción de "Ve más allá", que les brinda la oportunidad de aprender más sobre un tema, si les interesa. Algunas de las actividades de "Ve más allá" están destinadas a miembros mayores. Otras pueden sugerir que combines la actividad principal con una actividad de la misma sección o de otra. En todos los casos, si bien no es obligatorio, los animamos a realizarlas ya que les brindarán una perspectiva más amplia sobre cada tema.

¿SABÍAN QUÉ?

El modelo de liderazgo de la AMGS utiliza un sistema de seis mentalidades para hacer consciente la práctica del liderazgo.



LIDERÁNDOTE A TI MISMO/A
Mentalidad reflexiva



LIDERANDO RELACIONES
Mentalidad colaborativa



LIDERANDO EN INNOVACIÓN
Mentalidad de pensamiento creativo y crítico



LIDERANDO PARA EL EMPODERAMIENTO DE LAS NIÑAS
Mentalidad de igualdad de género



LIDERANDO EN CONTEXTO
Mentalidad Mundana/Cosmopolita



LIDERANDO PARA EL IMPACTO
Mentalidad de acción responsable

Al reconocer el significado de nuestras experiencias, podemos "interiorizar" los comportamientos de liderazgo, hasta que se convierten en parte de lo que somos como líderes.

Pueden ver qué mentalidades se están practicando con cada actividad de Navegación Inteligente 2.0, en la Guía de Actividades en la página 11.

¡Revisen el [resumen del Modelo de Liderazgo de Guías y Guías Scouts](#) para obtener más información!

FORMATO DE LAS ACTIVIDADES

TIPO DE ACTIVIDAD:
Hay 3 tipos de actividades: Explorar, Práctica y Activa.

EDAD:
Edad apropiada para la actividad.

ESPACIO SUGERIDO:
Adentro o al aire libre.

TIEMPO:
Sugerido para cada actividad.

OUTCOME:
Lo que el participante aprenderá.

MATERIALES:
Equipo y recursos necesarios.

QUÉ SUCEDE:
Instrucciones/esquema de la actividad.

PRESIONA ENTER

DESCUBRE... LAS MARAVILLAS DEL INTERNET

2. LO MEJOR DE LA WEB

20 min.

RESULTADO:
Compartir experiencias en línea.

MATERIALES:
Papel, lápiz, lápices de colores para todos los participantes. Sería bueno tener: dispositivo con acceso a Internet.

QUÉ SUCEDE:

Hay tantas páginas web excelentes por ahí, que no pueden probarlas todas. En cambio, compartir el conocimiento con nuestros amigos sobre las cosas que hacemos en línea es la forma en que podemos promover lo mejor de la web.

En grupos, hablen sobre sus páginas web favoritas, lo que hacen y por qué les gustan.

Piensen en las cosas que pueden hacer que una página web o una aplicación sean excelentes. ¿Es el diseño fácil de usar, el tipo de información que pueden obtener, la comunidad en línea positiva, los juegos divertidos que juegan, lo seguro que los hace sentir? Estos criterios también podrían ayudarlos a encontrar más páginas web más interesantes y útiles en el futuro.

Cuando hayan enumerado todo, intenten crear un mapa visual de las páginas web excelentes que su grupo recomienda. Traten de organizar sus recomendaciones de acuerdo al uso, por ejemplo, para las redes sociales, para escuchar música, para aprender sobre una actividad al aire libre o jugar juegos. Dependiendo de la edad de su grupo y de su acceso a Internet, pueden crear un mapa mental o una presentación, ya sea a mano o utilizando herramientas en línea.

¿SABÍAN QUÉ?

Un mapa mental es un tipo de organizador gráfico que utiliza un diagrama para organizar visualmente las ideas y conceptos.

¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!
Hay herramientas en línea que pueden utilizar para esta actividad. Algunos ejemplos incluyen: [Canva](#) y [MindMup](#) para mapas mentales, [Google slides](#), [Prezi](#) y Powerpoint para presentaciones.

¿SABÍAN QUÉ?:
Hechos útiles.

RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA:
Información sobre el tema y áreas a considerar.

VE MÁS ALLÁ:
Learn more about a subject.

VE MÁS ALLÁ

COMPARTE EL CONOCIMIENTO

20 min.

MATERIALES:
Dispositivo digital.

QUÉ SUCEDE:

¿Hay algo que ustedes sepan hacer en línea que alguien de una generación anterior no sepa? Hablen con un adulto en quien confíen y averigüen qué es lo que más le gustaría saber hacer en línea, luego enséñenle cómo hacerlo. También pueden utilizar la lista de páginas web interesantes que crearon en la actividad anterior como referencia y como ejemplos.

SURF SMART 2.0

Página 24

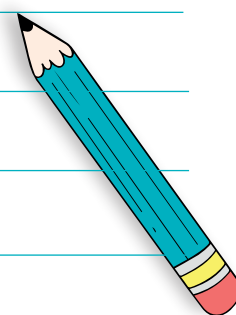
SURF SMART 2.0

GUÍA DE LAS ACTIVIDADES



ACTIVIDADES DE INICIO

ACTIVIDAD	OBJETIVO	TIPO DE ACTIVIDAD	TIEMPO	EDAD	MENTALIDAD DE LIDERAZGO	ESPACIO SUGERIDO	¿REQUIERE ACCESO A INTERNET?	NÚMERO DE PERSONAS	
Bienvenidos a Navegación inteligente 2.0	Presentar Navegación Inteligente 2.0 a tu grupo	Explorar	10 min	5+	Reflexiva	Al aire libre	No	Grupo	
#espaciovaliente #bravespace	Crear un espacio seguro para conversaciones e intercambio de experiencias en Internet	Explorar	10 min	5+	Colaborativa, Mundana/ Cosmopolita	Al aire libre	No	Grupo	
¿Hay alguien que...	Reflexionar sobre el uso de Internet y los temas en los que quieren trabajar durante el viaje de Navegación Inteligente 2.0	Activa	10 min	5+	Reflexiva, Colaborativa	Al aire libre	No	Grupo	



SURF SMART 2.0

GUÍA DE LAS ACTIVIDADES



PRESIONA ENTER

DESCUBRE... LAS MARAVILLAS DE INTERNET

ACTIVIDAD	RESULTADO	TIPO DE ACTIVIDAD	TIEMPO	EDAD	MENTALIDAD DE LIDERAZGO	ESPACIO SUGERIDO	¿REQUIERE ACCESO A INTERNET?	NÚMERO DE PERSONAS
Lo que significa para mí	Explorar diferentes perspectivas y experiencias que otras personas tienen al usar Internet	Explorar	30 minutos y más para la preparación	5+	Mundana/ Cosmopolita	Al aire libre	No	Individual
VE MÁS ALLÁ: ¡Que sea grande!		Práctica	1 hora y más para la preparación	11+	Mundana/ Cosmopolita, Pensamiento creativo y crítico, Igualdad de género	Adentro	Si	Individual
Lo mejor de la web	Compartir experiencias en línea	Explorar	20 min	5+	Colaborativa, Mundana/ Cosmopolita	Adentro	No	Grupo
VE MÁS ALLÁ: Comparte el conocimiento		Práctica	20 min	5+	Colaborativa, Mundana/ Cosmopolita	Adentro	Si	Individual
Aventura en línea	Aprender a navegar por Internet de forma segura	Explorar	20 min	7+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico	Adentro	No	Grupo
VE MÁS ALLÁ: Investiga y planifica		Práctica	20 min	13+	Pensamiento creativo y crítico	Adentro	Si	Individual
Búsqueda del tesoro	Crear juegos de Guidismo y Escultismo Femenino divertidos para tu grupo	Activa	1 hora y tiempo para la preparación	7+	Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	Si	Grupo
¿Corto o largo?	Practicar transmitir su punto de vista en un tweet	Práctica	15 min	13+	Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Individual
VE MÁS ALLÁ: ¡Compártelo!		Práctica	10 min	13+	Pensamiento creativo y crítico	Adentro	Si	Individual
Ciencia ciudadana	Contribuir a la ciencia utilizando la tecnología y la Internet.	Activa	20 mins flexible	5+	Mundana/ Cosmopolita, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	Si	Individual
Compremos en línea	Aprender a comprar en línea de forma segura y ética	Práctica	20 mins	15+	Reflexiva, Colaborativa	Adentro	No	Grupo
VE MÁS ALLÁ: Compras éticas		Explorar	20 mins	15+	Mundana/ Cosmopolita	Adentro	Si	Individual

PRESIONA ENTER

CONÉCTATE... DE MANERA POSITIVA

ACTIVIDAD	RESULTADO	TIPO DE ACTIVIDAD	TIEMPO	EDAD	MENTALIDAD DE LIDERAZGO	ESPACIO SUGERIDO	¿REQUIERE ACCESO A INTERNET?	NÚMERO DE PERSONAS	
¿Cuál es el mensaje?	Explorar cómo la información y las publicaciones en línea pueden cambiar cuando se comparten	Activa	20 min	7+	Pensamiento creativo y crítico, Acción responsable	Al aire libre	No	Grupo	
Súper Difusión	Explorar qué tan rápido se difunde la información en Internet	Activa	30 min	7+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico, Mundana/ Cosmopolita, Acción responsable	Al aire libre	No	Grupo	
Conéctate a través de video	Experimentar la conexión y aprender a mantenerse seguros durante las videoconferencias en vivo	Práctica	20 min y tiempo para la preparación	7+	Mundana/ Cosmopolita, Pensamiento creativo y crítico	Adentro	Si	Individual	
Transmite en vivo	Aprender más sobre las formas en que pueden transmitir en vivo y cómo mantenerse seguros	Práctica	40 min	13+	Mundana/ Cosmopolita, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Grupo	
Aprovechar al máximo las redes sociales	Explorar el impacto de las redes sociales en nuestras vidas y nuestro bienestar	Reflexiva	30 min	13+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Grupo	
Intergalactic battle	Explore the positive and negative aspects of online video games	Active	45 min	5+	Colaborativa, Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Grupo	
Tiempo en línea	Aprender qué son las "pantallas" y cómo manejar el tiempo que se pasa frente a la pantalla	Reflexiva	30 min flexible	5+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	Si	Grupo	
VE MÁS ALLÁ: Un desafío		Práctica	30 min y 1 semana para el registro	11+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico	Adentro	Si	Individual	

SURF SMART 2.0

GUÍA DE LAS ACTIVIDADES



PRESIONA ENTER

PROTÉGETE... A TI MISMO/A DE LOS RIESGOS EN LÍNEA

ACTIVIDAD	RESULTADO	TIPO DE ACTIVIDAD	TIEMPO	EDAD	MENTALIDAD DE LIDERAZGO	ESPACIO SUGERIDO	¿REQUIERE ACCESO A INTERNET?	NÚMERO DE PERSONAS
La contraseña perfecta	Aprender a crear contraseñas seguras	Práctica	20 min	7+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Individual
VE MÁS ALLÁ: Crea la más fuerte		Activa	20 min	7+	Reflexiva Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico	Adentro	Si	Grupo
Alguien que me guíe	Entender cómo un software de seguridad actualizado protege al usuario	Activa	15 min	11+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Individual
Casting de Spams	Aprender a reconocer las estrategias de estafa que se utilizan para acceder a información privada	Práctica	2 hour (flexible)	13+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico, Acción responsable	Adentro	No	Individual
¿Compartirla o no?	Saber qué información es seguro compartir en línea	Reflexiva	30 min	5+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Grupo
¿Quién es?	Comprender que cualquiera puede esconderse detrás de una cuenta en línea y no siempre quieren ser nuestro amigo	Activa	20 min	5+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Grupo
VE MÁS ALLÁ: ¿Podrías contestar el mensaje?		Reflexiva	30 min	11+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Grupo
Acosador cibernético	Aprender qué es el ciberacoso y cómo abordarlo	Práctica	1 hora y tiempo para la preparación	7+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico, Igualdad de género Acción responsable	Adentro	No	Grupo
Declarate en contra del acoso sexual...	Definir el acoso sexual, cómo sucede en línea y entender las formas de protegerse	Reflexiva	40 min	11+	Reflexiva, Igualdad de género, Mundana/ Cosmopolita	Adentro	No	Individual
Detecta el anuncio	Entender cómo los anuncios intentan vendernos productos	Activa	20 min	7+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Grupo
VE MÁS ALLÁ: Influencers		Práctica	20 min	7+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico	Adentro	Si	Individual

PRESIONA ENTER

RESPETA... TU HUELLA Y TUS DERECHOS DIGITALES

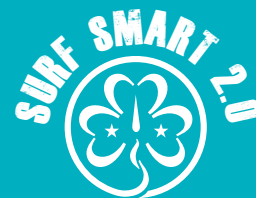
ACTIVIDAD	RESULTADO	TIPO DE ACTIVIDAD	TIEMPO	EDAD	MENTALIDAD DE LIDERAZGO	ESPACIO SUGERIDO	¿REQUIERE ACCESO A INTERNET?	NÚMERO DE PERSONAS
Brechas digitales	Aprender qué son las brechas digitales y cómo pueden afectar la vida de los niños, y de las niñas en particular	Reflexiva	40 min	5+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico, Mundana/ Cosmopolita	Al aire libre	No	Individual
¿Hecho u opinión?	Aprender a distinguir los hechos de las opiniones, como una forma de combatir la desinformación	Active	20 mins	5+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Grupo
¿Verdadero o falso?	Aprender a detectar contenido engañoso e información falsa	Práctica	30 mins	11+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico	outdoors	No	Grupo
Construye una teoría	Aprender a identificar las teorías de conspiración	Reflexiva	40 mins	13+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Grupo
¿Qué ves?	Comprender lo que es una huella digital y una impresión digital y cómo mantenerlas seguras	Práctica	1 hora	13+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico	Adentro	Si	Individual
La selfie perfecta	Comprender que la imagen que vemos en línea a veces no es real	Reflexiva	40 min	7+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico, Igualdad de género, Mundana/ Cosmopolita, Acción responsable	Adentro	Si	Grupo
Toma unas 'cookies'	Aprender cómo funcionan las cookies para mostrarnos anuncios y publicaciones patrocinadas	Práctica	1 semana	11+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico	Adentro	Si	Individual

PRESIONA ENTER

IMAGINA... UNA MEJOR INTERNET

ACTIVIDAD	RESULTADO	TIPO DE ACTIVIDAD	TIEMPO	EDAD	MENTALIDAD DE LIDERAZGO	ESPACIO SUGERIDO	¿REQUIERE ACCESO A INTERNET?	NÚMERO DE PERSONAS
Mano amiga	Aprender a dónde acudir para obtener ayuda cuando tengan un problema en línea	Activa	20 min	5+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico	Al aire libre	No	Grupo
Gerente de redes sociales	Aprender a utilizar las redes sociales para una promoción positiva	Práctica	20 min	13+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico, Mundana/ Cosmopolita, Acción responsable	Adentro	Si	Individual
Una comunidad en línea positiva	Convertirse en una fuente de positividad en las redes sociales	Práctica	20 min	13+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico, Mundana/ Cosmopolita, Acción responsable, Igualdad de género	Adentro	Si	Individual
Mejor juntos	Crear una experiencia de Internet más segura reuniendo a las Guías y Guías Scouts y a sus cuidadores	Activa	Flexible	5+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico, Mundana/ Cosmopolita, Acción responsable	Al aire libre	No	Grupo
Crea	Imaginar una aplicación útil	Práctica	1 hora	5+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico, Mundana/ Cosmopolita, Acción responsable	Al aire libre	No	Individual
Internet de las cosas (IdC)	Aprender lo que es el Internet de las cosas y cómo afecta a nuestras vidas	Activa	30 min	13+	Reflexiva, Pensamiento creativo y crítico, Mundana/ Cosmopolita, Acción responsable, Igualdad de género	Al aire libre	No	Grupo
Relaciones positivas	Aprender cómo lo que vemos en Internet puede afectar nuestras relaciones, incluyendo las relaciones sexuales	Explorar	1 hour	13+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico, Mundana/ Cosmopolita, Igualdad de género	Adentro	No	Grupo

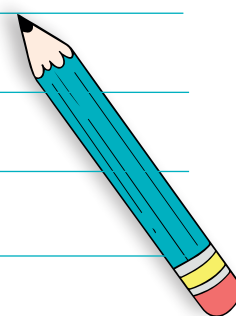
SURF SMART 2.0



GUÍA DE LAS ACTIVIDADES

#SERELCAMBIOENLÍNEA #BETHECHANGEONLINE

ACTIVIDAD	RESULTADO	TIPO DE ACTIVIDAD	TIEMPO	EDAD	MENTALIDAD DE LIDERAZGO	ESPACIO SUGERIDO	¿REQUIERE ACCESO A INTERNET?	NÚMERO DE PERSONAS	
PASO 1: Promoviendo el cambio al estilo de la AMGS	Comprender lo que hace un agente de cambio y explorar las rutas del Guidismo y Escultismo Femenino para generar el cambio social	Explorar	40 min	5+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico, Mundana/ Cosmopolita Acción responsable	Al aire libre	No	Grupo	
PASO 2: Proyecto de #SerElCambioEnLínea	Elegir y realizar un proyecto para generar un cambio en su comunidad	Práctica	10 min y tiempo adicional para hacer el proyecto	5+	Reflexiva, Colaborativa, Pensamiento creativo y crítico, Mundana/ Cosmopolita, Acción responsable		Si	Individual	
STEP 3: Mi promesa de Generación Digital	Crear y hacer una promesa de ciudadanos digitales	Reflexiva	10 min	5+	Acción responsable	Adentro	No	Individual	





OBJETIVO DE ESTA SECCIÓN: Crear un espacio seguro para el grupo y reflexionar sobre las formas en que utilizan Internet y en que áreas les gustaría profundizar su conocimiento y comprensión.

1. BIENVENIDOS A NAVEGACIÓN INTELIGENTE 2.0



10 min.



RESULTADO:

Presentar Navegación Inteligente 2.0 a tu grupo.



MATERIALES:

Papel grande, bolígrafo.



EXPLICA QUE:

Todos usamos Internet casi a diario de diferentes maneras que nos hacen la vida más fácil o divertida.

QUÉ SUCEDE:

Reúne a todos en un círculo y presenta Navegación Inteligente 2.0 a tu grupo. Utiliza el papel grande y el bolígrafo para anotar los puntos principales para que los vean los participantes.

En la próxima sesión o sesiones, aprenderán cómo pueden usar Internet para divertirse, aprender y marcar la diferencia, mientras se mantienen a ustedes y a sus amigos seguros.

También definirán sus propias ideas sobre cómo pueden tener una experiencia en línea más segura y agradable, y cómo ayudar a otros a hacer lo mismo.

Se convertirán en miembros de Generación Digital, una generación de Ciudadanos Digitales. Estas son las personas que utilizan la Internet no solo para comunicarse, aprender y jugar, sino también para involucrarse con la sociedad.

Los ciudadanos digitales responsables y activos:

- Tratan a los demás con amabilidad cuando están en línea y tienen en cuenta sus sentimientos y opiniones.
- Confrontan el ciberacoso, reportando y bloqueando.
- No comparten información privada en línea.
- Piensan cuidadosamente cuando un extraño los contacta en línea.
- Informan a los demás sobre los beneficios y los riesgos que uno puede encontrar en línea.

- Utilizan la Internet de forma segura para crear, jugar, comunicarse, aprender y compartir.
- Alzan sus voces por el acceso y la igualdad de derechos digitales para todos.
- Contribuyen positivamente a las comunidades digitales.

Al completar las actividades y tomar acciones para generar cambios en línea, obtendrán el parche de Navegación Inteligente.



2. #ESPACIOVALIENTE #BRAVESPACE



Crear un espacio seguro para conversaciones e intercambio de experiencias en Internet.



Papel grande pegado en la pared o en el suelo, lápices/marcadores.

Qué sucede: una vez que hayas presentado Navegación Inteligente 2.0, explica que estudiarán formas en las que pueden explorar la Internet de manera segura, para que la experiencia sea lo más divertida posible para todos.

Durante este viaje, todos deben sentirse cómodos para aprender, compartir y crecer.

Es importante que creemos un espacio seguro para sentirnos apoyados y cómodos para hablar sobre nuestras preocupaciones, nuestros derechos, nuestras experiencias y opiniones.

Este también será un espacio valiente donde todos puedan aceptar el desafío de hablar abiertamente sobre temas de diversidad y justicia social

En grupos pequeños, tómense un par de minutos para pensar en lo que los hace sentir valientes:

- ¿Cómo podemos asegurarnos de que todos participen en las sesiones?
- ¿Qué pueden hacer otras personas para que se sientan más valiente, cuando hacen parte de un equipo?
- ¿Pueden pensar en algunas pautas que hagan que todos se sientan cómodos para compartir e intercambiar ideas?
- Si hay niños en el grupo, ¿cómo podemos asegurarnos de que este lugar sea seguro y constructivo para niños y niñas?
- Si hay diferentes edades y habilidades en el grupo, ¿cómo podemos asegurarnos de que todos podamos mantener el ritmo y no sentirnos abandonados o excluidos?



- En muchas sociedades, las bromas se pueden utilizar para encubrir la vergüenza y el miedo o se pueden experimentar como acoso. Una broma apropiada también puede liberar tensiones y profundizar las relaciones de confianza. ¿Cómo nos aseguraremos de que nuestras bromas no lastimen a otros?

Cuando todos los equipos hayan terminado, escribe #espaciovaliente #bravespace en la parte superior del papel y utilízalo para mostrar las pautas que acordarán entre todos. Pídele a todos los grupos que compartan sus ideas. Todos, incluyendo a los/as líderes, deben sugerir y proponer reglas juntos. Una vez que todos estén satisfechos con las pautas, cuélguelas en su lugar de reunión. Para los miembros más jóvenes, recuerda que siempre puedes usar imágenes para mostrar los mensajes

2. #ESPACIOVALIENTE #BRAVESPACE

(CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

A continuación puedes encontrar algunos ejemplos de pautas que el grupo podría generar para esta actividad:

1. Intentaremos participar en cada actividad
2. Expresaremos nuestras opiniones libremente
3. Nos escucharemos los unos a los otros y a nuestros/as líderes
4. Seremos amables y respetaremos a las otras personas
5. Le daremos a todos la oportunidad de hablar
6. Haremos nuestro mejor esfuerzo durante cada actividad.
7. Haremos preguntas si no estamos seguros de qué hacer
8. No contaremos las historias de los demás
9. Compartiremos lo que aprendamos con otros fuera del grupo
10. Le pediremos ayuda a un/a líder si estamos preocupados por algo

Sugerencias para la actividad!


- Esta es una gran oportunidad para practicar sus habilidades de liderazgo, al negociar entre sí. Anima a todos a participar en la conversación.
- Si realizas más de una sesión, asegúrate de recordarle al grupo las pautas cada vez.
- Si ya tienen algunas pautas de grupo que quisieran usar, tómense el tiempo para discutir las para ver si es necesario actualizarlas o agregar algo. Si no tienen pautas grupales, también puede ser una herramienta útil durante otros programas de Guidismo y Escultismo Femenino.




3. ¿HAY ALGUIEN QUE...



 10 min.

 **RESULTADO:**
Reflexionar sobre el uso de Internet y los temas en los que quieren trabajar durante el viaje de Navegación Inteligente 2.0.

 **MATERIALES:**
Lista con las preguntas, copia de la Guía de actividades en las páginas 11-17.

 **PREPÁRATE:** Crea una lista de preguntas relacionadas con las posibles formas en que tu grupo utiliza Internet, o los problemas que podrían encontrar. Las preguntas deben comenzar con la frase “¿Hay alguien que...” y se deben poder responder con Sí o No. Por ejemplo, “¿Hay alguien que use Internet para investigar cosas al hacer las tareas?” (Revisa la lista de preguntas sugeridas en la herramienta a continuación).

QUÉ SUCEDE:

1. Cuéntale a los participantes que explorarán las formas en que cada miembro del grupo utiliza Internet y reflexionarán sobre lo que les interesaría aprender de Navegación Inteligente.
2. En un espacio grande, designa un lugar del salón al que los participantes correrán si su respuesta es 'Sí' y uno más para 'No'. Dependiendo del espacio y de tu grupo, podrías encontrar otras formas para que ellos respondan (por ejemplo, tocar sus cabezas, saltar alto, dar un paso adelante).
3. Explícale al grupo que harás algunas preguntas a las que deben responder honestamente con un sí o un no, corriendo al punto correspondiente (o cualquier otra acción que hayan decidido).
4. ¡Jueguen!

Cuando terminen, dediquen uno o dos minutos a resumir con su grupo cuáles son los principales intereses o preocupaciones del grupo en cuanto a la seguridad en internet.

En grupos pequeños, revisen la Guía de actividades y anoten qué actividades les interesarían más revisar en detalle. Tómase un minuto para explicarle al grupo cómo funciona el paquete y para definir el camino en el que van a trabajar, según las pautas de la página 7.



Sugerencias para la actividad!

Mantén un registro de las respuestas.

Te ayudarán a hacer preguntas más profundas y, finalmente, a comprender mejor en qué debería enfocarse tu grupo y miembros específicos al obtener su parche. ¡Esto es crucial para crear sus propias sesiones!

3. ¿HAY ALGUIEN QUE... (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

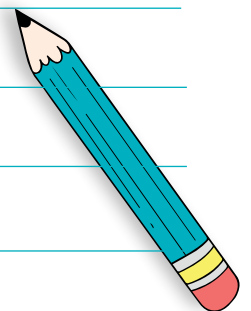
Lista sugerida de preguntas para esta actividad

[Recomendamos revisar las preguntas y ampliarlas o ajustarlas según la edad y experiencias de tu propio grupo]. También animamos a los facilitadores a tomar notas de las respuestas dadas por el grupo.]




¿HAY ALGUIEN QUE...

- use una computadora?
- le guste jugar videojuegos en línea?
- tenga un teléfono móvil o una tableta?
- envíe mensajes de texto en un teléfono móvil a través de una aplicación?
- tenga acceso a internet desde su teléfono móvil o tableta?
- haya compartido algo 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 hacer las tareas?
- tenga un perfil en las 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
- haya hablado con alguien en línea que no conozcan en la vida real?
- le guste ver videos en línea?
- le guste navegar por Internet?
- utilice la cámara en aplicaciones o plataformas para conectarse con alguien?
- se haya sentido incómodo/a con algo que vieron en línea o en alguna aplicación?
- tenga preguntas sobre cómo usar la Internet o las aplicaciones?
- pueda pensar en un adulto en quien confíen lo suficiente como para acudir si necesitan ayuda en línea?
- utilice las pantallas más de 1 hora al día?
- suba contenido como fotos, publicaciones o videos, más de dos veces al día?
- haya sufrido acoso o intimidación en línea?



DESCUBRE... LAS MARAVILLAS DEL INTERNET

 **OBJETIVO DE ESTA SECCIÓN:** Descubrir y utilizar los aspectos positivos de Internet

1. LO QUE SIGNIFICA PARA MÍ



 30 minutos y más para la preparación.

 **RESULTADO:**
Explorar diferentes perspectivas y experiencias que otras personas tienen al usar Internet.

 **MATERIALES:**
Papel, lápiz, otro material dependiendo del método de exhibición elegido.

QUÉ SUCEDE:

La World Wide Web se hizo ampliamente accesible hace sólo unas décadas, durante la década de 1990. Desde entonces se ha convertido en una parte muy importante de nuestras vidas.

Hagan una lista de las diferentes cosas para las que usan la World Wide Web, y traten de encontrar aspectos negativos y positivos en cada caso. Algunas cosas incluyen acceso a información, socialización, viajes, tecnología, música, películas, etc.

Para aquellos que crecieron con ella, un mundo sin Internet es inconcebible. Pero para las personas de generaciones anteriores, que tal vez crecieron sin Internet, adaptarse a la

era digital ha sido un desafío. No sólo eso, sino que la forma en que la usan y las cosas que hacen con ella también pueden ser diferentes. Preguntarles sobre eso puede acercarlos, pero también ayudarlos a aprender algo nuevo.

Pregúntenle a las personas que conozcan de una generación diferente, como sus padres y abuelos, cómo usan la Internet en su vida diaria. ¿En qué se diferencian sus respuestas de las suyas?

Crean una exhibición de las respuestas, utilizando carteles, folletos, publicaciones, videos o memes.

VE MÁS ALLÁ ¡QUE SEA GRANDE!



 1 hora y más para la preparación y la presentación.

 **MATERIALES:**
Dispositivo digital.

¡Sugerencias para la actividad!

Pueden hacer una encuesta internacional sobre los hábitos en línea, a través de U-Report. [¡Comuníquense con el Gerente de U-Report para aprender cómo!](#)

QUÉ SUCEDE:

Crean una encuesta más extensa para los estudiantes de su escuela. Traten de explorar si las niñas y los niños usan la Internet de manera diferente. Luego utilicen una herramienta de creación de gráficos en línea para mostrar las estadísticas de las respuestas, desagregadas por edad, sexo y/o por tipo de uso.

Por ejemplo: <https://www.canva.com/graphs/> o <https://live.amcharts.com/>. Preséntenle sus hallazgos a su grupo de Guidismo y Escultismo Femenino o a la escuela

DESCUBRE... LAS MARAVILLAS DEL INTERNET

2. LO MEJOR DE LA WEB



 20 min.

 **RESULTADO:**
Compartir experiencias en línea.

 **MATERIALES:**
Papel, lápiz, lápices de colores para todos los participantes. Sería bueno tener: dispositivo con acceso a Internet.


QUÉ SUCEDE:

Hay tantas páginas web excelentes por ahí, que no pueden probarlas todas. En cambio, compartir el conocimiento con nuestros amigos sobre las cosas que hacemos en línea es la forma en que podemos promover lo mejor de la web.

En grupos, hablen sobre sus páginas web favoritas, lo que hacen y por qué les gustan.

Piensen en las cosas que pueden hacer que una página web o una aplicación sean excelentes. ¿Es el diseño fácil de usar, el tipo de información que pueden obtener, la comunidad en línea positiva, los juegos divertidos que juegan, lo seguro que los hace sentir? Estos criterios también podrían ayudarlos a encontrar más páginas web más interesantes y útiles en el futuro.

Cuando hayan enumerado todo, intenten crear un mapa visual de las páginas web excelentes que su grupo recomienda. Traten de organizar sus recomendaciones de acuerdo al uso, por ejemplo, para las redes sociales, para escuchar música, para aprender sobre una actividad al aire libre o jugar juegos. Dependiendo de la edad de su grupo y de su acceso a Internet, pueden crear un mapa mental o una presentación, ya sea a mano o utilizando herramientas en línea.

 ¿Cómo creen que esta lista podría ayudar a alguien que esté buscando nuevas páginas web o que se esté conectando a Internet por primera vez?

¿SABÍAN QUÉ?

Un mapa mental es un tipo de organizador gráfico que utiliza un diagrama para organizar visualmente las ideas y conceptos.




¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Hay herramientas en línea que pueden utilizar para esta actividad. Algunos ejemplos incluyen: [Canva](#) y [MindMup](#) para mapas mentales, [Google slides](#), [Prezi](#) y Powerpoint para presentaciones.

VE MÁS ALLÁ COMPARTE EL CONOCIMIENTO



 20 min.

 **MATERIALES:**
Dispositivo digital.

QUÉ SUCEDE:

¿Hay algo que ustedes sepan hacer en línea que alguien de una generación anterior no sepa? Hablen con un adulto en quien confíen y averigüen qué es lo que más le gustaría saber hacer en línea, luego enséñenle cómo hacerlo. También pueden utilizar la lista de páginas web interesantes que crearon en la actividad anterior como referencia y como ejemplos.

3. AVENTURA EN LÍNEA



 20 min.

 **RESULTADO:**
Aprender a navegar por Internet de forma segura.

 **MATERIALES:**
Dispositivo digital.

QUÉ SUCEDE:

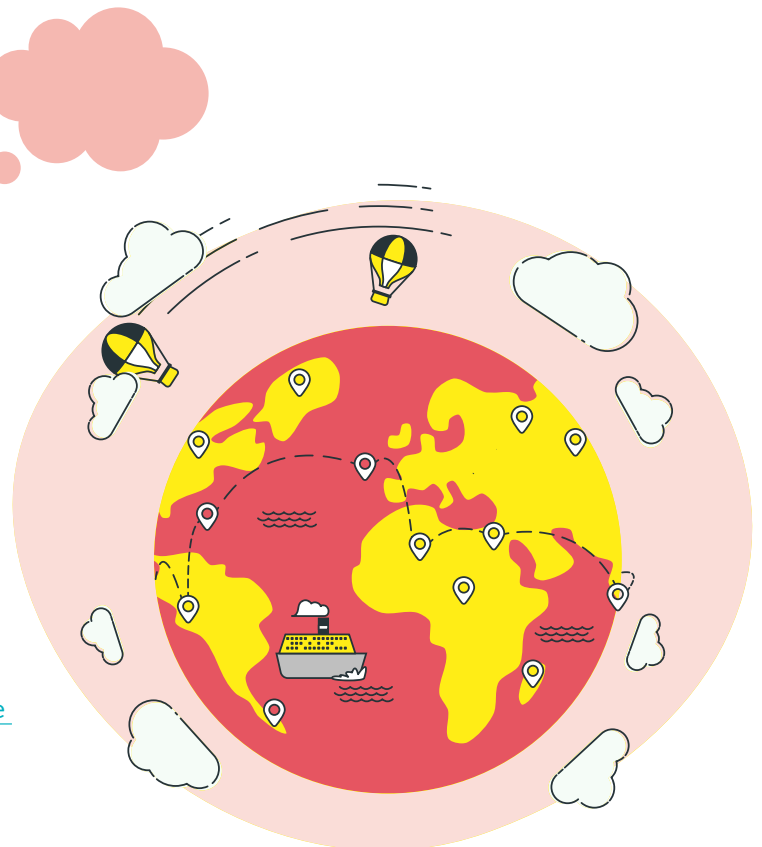
Una de las mejores cosas de Internet es que pone en sus pantallas oportunidades que ni siquiera sabían que existían. Es la biblioteca más grande que jamás hayan encontrado, y cualquiera puede contribuir a ella. Sin embargo, eso significa que no todo lo que encuentran en línea es confiable. El contenido no tiene que ser escrito por expertos, y las personas pueden tener muchas opiniones diferentes que afectan la forma en que escriben sobre algo. Entonces, ¿cómo pueden estar seguros de que su búsqueda en la web les brinda información confiable?

PIENSEN EN cuál sería su mejor aventura. ¿Quizás un viaje a un país del que nunca hayan oído hablar antes o una visita a uno de los [Centros Mundiales de la AMGS?](#)

Imaginen su aventura perfecta y aprendan a navegar en línea de forma segura.

Luego usen la Internet para armar un álbum de recortes virtual sobre la aventura que emprenderían. Categoricen la información y los medios que encuentren en línea: a dónde ir, qué hacer, a quién conocerán, qué actividades, dónde se alojarán, cosas importantes que deben saber, qué comer, etc.

Pueden hacer un vídeo o utilizar las [diapositivas de Google slides](#), [Prezi](#), Powerpoint o cualquier otra herramienta que les guste para preparar una presentación y compartir su aventura con su grupo



DESCUBRE... LAS MARAVILLAS DEL INTERNET

3. AVENTURA EN LÍNEA (CONTINUACIÓN)



RESULTADO DE LA BÚSQUEDA

Para navegar de forma segura en línea:

- Utilicen el cuadro de búsqueda del navegador de la forma más segura y eficaz posible.
- Usen más de una palabra para describir lo que están buscando. Por ejemplo, si quieren saber más sobre la cultura musical de Brasil, buscar “cultura de música bailable de Brasil” les dará información más específica que solo “Brasil”.
- Verifiquen su información. No se puede confiar en todo lo que encuentran en línea, así que consulten al menos tres páginas para verificar la información. No olviden buscar en libros o hablar con personas que puedan saber.
- Su búsqueda les dará 2 tipos de resultados: resultados de búsqueda automatizados y listados patrocinados. Los proveedores de búsqueda suelen separar y etiquetar estos dos tipos de resultados de búsqueda, pero es importante que puedan diferenciarlos en los resultados.
- Existen motores de búsqueda especializados que filtran el material inapropiado de los resultados de búsqueda, por ejemplo, Fact Monster y Kids Search. Muchos motores de búsqueda para adultos, incluyendo Google, ofrecen funciones de filtrado. Para activar esta función, deben buscar un enlace a “Configuración” o “Preferencias”.
- ¿Quieren volver a algunas páginas que ya han visitado? Añadan sus páginas web favoritas a los marcadores.
- ¡Revisen su ortografía! Un pequeño error de escritura en su búsqueda puede generar resultados que no desean.


[Adaptado de <https://www.childnet.com/ufiles/searchGuide1.pdf>]

VE MÁS ALLÁ

INVESTIGA Y PLANIFICA



 20 min.

 **MATERIALES:**
Dispositivo digital.

QUÉ SUCEDE:

Para su próximo viaje de Guidismo y Escultismo Femenino o reunión de grupo al aire libre, hablen con su líder y decidan qué responsabilidad pueden asumir que involucre investigación y planificación. Con su apoyo, usen sus habilidades para planificar el itinerario perfecto, obtener información reservada o encontrar las mejores ofertas. Visiten algunas de las páginas web de seguridad en Internet que aparecen en la parte de atrás del paquete.

¡CONSEJO!

Cuando busquen en Internet, utilicen más de una palabra para describir lo que están buscando.

¡CONSEJO!

¿BUSCANDO EN INTERNET?
Busquen la etiqueta "patrocinado" para distinguir los resultados patrocinados del resto.

4. BÚSQUEDA DEL TESORO



1 hour & preparation time.



RESULTADO:

Crear juegos de Guidismo y Escultismo Femenino divertidos para tu grupo.



MATERIALES:

Dispositivos digital, lista con nombres de plantas.



PREPÁRATE:

- **Escoge un lugar:** puede ser tu parque local, un bosque o una playa.
- **Investiga en línea y prepara una lista con los nombres latinos de al menos 10 plantas, árboles o flores que crecen localmente.**
- **Busca una aplicación de identificación de plantas, preferiblemente una que se pueda utilizar sin acceso a Internet. Algunas ideas incluyen [LeafSnap](#), [Google Lens](#) y [Plant Net](#). Asegúrate de que las plantas que hayas enumerado se puedan identificar con la aplicación que hayas elegido.**
- **Pídele a los miembros de tu grupo que descarguen la aplicación antes de la reunión.**
- **Si la aplicación que elegiste requiere acceso a Internet, divide la actividad: tomen fotos al aire libre y hagan la identificación cuando tengan acceso a Internet.**
- **Asegúrate de mantener un equilibrio entre el uso de las aplicaciones y la interacción y el intercambio de conocimientos dentro de tu grupo. Lo primero es una herramienta, mientras que lo segundo es el propósito.**

QUÉ SUCEDE:

Hay muchas aplicaciones maravillosas que pueden ayudarnos a conectarnos con la naturaleza y a enriquecer nuestra experiencia de Guidismo. ¿Qué tal una búsqueda del tesoro de la naturaleza especial para tu grupo?

1. Divide al grupo en equipos de máx. 6, dependiendo del tamaño de tu grupo.
2. Cada grupo debe tener un dispositivo digital con la aplicación y una lista de las plantas que hayas seleccionado.
3. Los grupos tienen 30 minutos para “buscar” las plantas, usando la aplicación en su dispositivo.
4. Asegúrense de dejar las plantas intactas y solo tomar una fotos de ellas.
5. ¿Conocen los grupos los nombres nativos de las plantas? Puedes brindar las respuestas, pero ¿qué tal si intentan encontrarlas ellos mismos en Internet?



¡Sugerencia para la actividad!

Utiliza esta idea para crear una búsqueda del tesoro sobre cualquier cosa que le interese a tu grupo, por ejemplo, la fauna, las huellas de animales, los nudos, el cielo nocturno, etc.

4. BÚSQUEDA DEL TESORO (CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Usar aplicaciones de forma segura

Las aplicaciones de nuestro teléfono nos hacen la vida más fácil y divertida. Aquí hay algunos consejos para mantenernos seguros también.

- Instalen aplicaciones de tiendas de aplicaciones reconocidas.
- Consideren las calificaciones de contenido. Les ayudarán a comprobar la calidad, el contenido y la intensidad de temas como violencia, lenguaje ofensivo, etc. Las calificaciones diferirán de una tienda de aplicaciones a otra.
- Para proteger su información personal, lean atentamente las solicitudes de permiso y asegúrense de estar cómodos/as con la información que están autorizando a usar a la aplicación.
- Piensen en su teléfono como su billetera. Cierren sesión en las aplicaciones bancarias; descarguen de las tiendas de aplicaciones oficiales; no cambien la configuración de seguridad de fábrica; protejan su teléfono con una contraseña.

- Sean conscientes de los gastos. Usen herramientas o aplicaciones de monitoreo en línea para asegurarse de no exceder la cantidad de datos disponible. Además, asegúrense de realizar cualquier compra de aplicaciones después de consultar con sus padres o cuidadores.
- Borren con regularidad las aplicaciones que no usen, ya que ocupan espacio o funcionan constantemente en segundo plano y pueden reducir la velocidad de su dispositivo y agotar la batería.
- Si deciden donar, revender o reciclar un dispositivo viejo, asegúrense de borrar primero todos los datos y aplicaciones.

[Adaptado de [Ofcom.org.uk](https://www.ofcom.gov.uk)]

DESCUBRE... LAS MARAVILLAS DEL INTERNET

5. ¿CORTO O LARGO?



 15 min.

 **RESULTADO:**
Practicar transmitir tu punto de vista en un tweet.

 **MATERIALES:**
Papel, lápiz, una o más historias conocidas.

QUÉ SUCEDE:

Dale a todos una historia conocida para que la lean y pídeles que intenten reescribirla 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?

Esta actividad también funciona muy bien en grupos pequeños.



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

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 esta 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.

VE MÁS ALLÁ ¡COMPÁRTELO!



 10 min.

 **MATERIALES:**
Dispositivo digital.

QUÉ SUCEDE:

Utilizando la cuenta de su grupo, intenten compartir su historia de diferentes maneras usando diferentes redes sociales como Facebook, Twitter, TikTok, Instagram, etc.



DISCUTAN:

¿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?

5. ¿RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA?

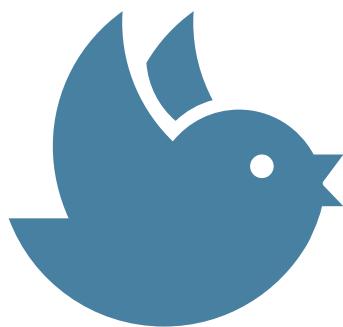
(CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Creando para internet

- Ya sea Twitter, Facebook o YouTube, un sitio de blogs o un servicio en la nube como Google Photos, al cargar su contenido están aceptando las “Condiciones del servicio” o las “Condiciones de uso” de ese sitio – las reglas del proveedor de servicios de Internet.
- Cuando crean contenido original, automáticamente tienen derechos de propiedad sobre ese contenido. Un contenido original es cualquier cosa que haya sido creada 100% por ustedes – una grabación suya cantando una canción que escribieron, por ejemplo, no cantando una canción escrita por otra persona. Sin embargo, hay muchas formas en que los servicios en línea pueden seguir utilizando su contenido, aunque siga siendo de su propiedad, sin quitarles sus derechos de propiedad.
- Ellos pueden compartirlo con otras personas alrededor del mundo durante el tiempo que quieran, cambiarlo como quieran, publicarlo en cualquier forma y dárselo o vendérselo a otras empresas para que hagan lo mismo. Estos términos no solo se aplican a videos y fotos, sino que también se pueden aplicar a publicaciones y tweets en plataformas de redes sociales. La única forma de asegurarse de que están satisfechos con la forma en que un servicio web usa su contenido es verificar las “Condiciones de uso” por sí mismos.



6. CIENCIA CIUDADANA



 20 min flexible.

 **RESULTADO:**
Contribuir a la ciencia utilizando la tecnología y la Internet.

 **MATERIALES:**
Dispositivo digital, otro material dependiendo del proyecto realizado.

QUÉ SUCEDE:

¿Son unos/as entusiastas de la ciencia y les gustaría formar parte de la comunidad científica? Pueden convertirse en un/a científico ciudadano/a: pueden observar, compartir y contribuir a los programas de recopilación y monitoreo de datos científicos utilizando la tecnología.

Luego, investiguen los programas que les convengan o pregúntele a su líder si sabe de algún acontecimiento a nivel local o global. Descubran cómo pueden participar de forma segura individualmente o en grupos y participar al menos una vez.



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

La ciencia ciudadana es para todos

- La ciencia ciudadana es el trabajo científico realizado por ciudadanos comunes, en colaboración con científicos profesionales e instituciones científicas.
- ¡Cualquiera puede ser un/a ciudadano/a científico/a! La tecnología moderna nos permite contribuir a la investigación científica, ya sea que seamos Brownies en nuestros patios traseros o miembros de clubes de ciencia para astrónomos aficionados, con sofisticados equipos caseros.
- Los proyectos pueden incluir programas de monitoreo de la vida silvestre, bases de datos en línea, tecnologías de visualización e intercambio, u otros esfuerzos comunitarios.
- Los proyectos de ciencia ciudadana pueden ser globales o locales y se pueden encontrar fácilmente, investigando en línea.
- Pueden participar tanto individualmente como en grupo.
- Los beneficios pueden incluir la publicación de los resultados de la investigación, oportunidades de aprendizaje, placer personal, beneficios sociales, la

satisfacción de contribuir a la evidencia científica, por ejemplo para abordar problemas locales, nacionales e internacionales y, a través de eso, el potencial de influir en la formulación de políticas.

- La ciencia ciudadana se considera un enfoque de investigación como cualquier otro, con limitaciones y sesgos que deben ser considerados y controlados.

Ejemplos de programas globales de ciencia ciudadana divertidos que pueden utilizar:

- [Questa Game](#): Un juego móvil que los lleva al aire libre para descubrir, mapear y, en última instancia, ayudar a proteger la vida en nuestro planeta, al compartir sus avistamientos.
- [Zooniverse](#): Con estos proyectos podrán estudiar objetos auténticos de interés recopilados por investigadores, como imágenes de galaxias lejanas, registros históricos y diarios, o videos de animales en sus hábitats naturales.
- [Every flower counts](#): En julio, cuenten las flores en su césped y obtengan su puntaje de néctar personal para descubrir cuántas abejas pueden alimentar.
- [Big Garden Birdwatch](#): Cada enero pueden participar en la encuesta de vida silvestre más grande del mundo. Simplemente elijan una hora en cualquier momento durante los tres días que dura la encuesta y disfruten del tiempo con la naturaleza contando aves.
- Pueden encontrar **una lista bastante larga de proyectos** y más información [National Geographic's website](#)
- ¡También pueden buscar proyectos activos en <https://scistarter.org/> o intentar buscar en Internet "proyectos de ciencia ciudadana" junto con el nombre de su ciudad o país y ver qué aparece. (¡Recuerden sus habilidades para hacer búsquedas de forma segura!)

DESCUBRE... LAS MARAVILLAS DEL INTERNET

7. COMPREMOS EN LÍNEA



20 min.



RESULTADO:

Aprender a comprar en línea de forma segura y ética.



MATERIALES:

Folletos de tiendas en línea falsos (revisa la herramienta a continuación).

¡Sugerencia para la actividad!

También puedes realizar la actividad sin internet: crea un par de tiendas en línea falsas utilizando todas las cosas "incorrectas". Puedes encontrar un ejemplo en la sección de Herramienta. Una vez que las tengas, reparte las tiendas en línea falsas. En grupos, pídele a los participantes que miren los folletos y revisen los temas de seguridad y que respondan las preguntas mencionadas en la actividad.

QUÉ SUCEDE:

Piensen en las compras en línea. La comida, la ropa, los dispositivos digitales o los medicamentos se pueden comprar en línea. ¿Cuáles son algunas de las cosas que ustedes o sus familias compran habitualmente? Aunque usar su computadora o teléfono móvil para hacer compras es fácil y rápido, hay algunas cosas que deben considerar para mantenerse seguros.

Piensen en sus tiendas en línea favoritas. Pueden ser internacionales o locales. Elijan una y visítenla. Ahora empezarán a revisarla para seguridad y protección: naveguen por el sitio, comparen artículos, y agreguen un artículo al carrito de compras. Continúen con los pasos para comprar el producto, pero deténganse antes de ingresar cualquier información personal o de pago.

Mientras estén en la tienda en línea, intenten evaluarla respondiendo estas preguntas básicas:

- ¿La dirección web del navegador comienza con https en lugar de http?
- ¿Muestra la página web alguna información de contacto?
- ¿Tiene la página una política de devolución?
- ¿Se quedan en la misma página web o los están redirigiendo?
- ¿Qué tipo de información le pide a los clientes?
- ¿Parece legítimo según lo que se puede leer y ver?

Reúnan las respuestas para crear una lista de reglas de seguridad al comprar en línea. Pueden encontrar información valiosa más adelante.



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Al comprar en línea, los ciudadanos digitales inteligentes siempre preguntan:

- ¿Dónde estoy comprando? Asegúrense de que no los redireccionen a otra página que pueda obtener su información personal.
- ¿Es segura la tienda electrónica? ¿La URL de la página web muestra https? Esa "s" al final o el icono de un candado amarillo en la esquina inferior derecha significa que el sitio incluye encriptación y es realmente seguro.
- ¿Cómo se ve? Si la URL tiene una gramática o gráficos horribles, es una señal de que no es segura.
- ¿Qué estoy compartiendo? Los números de cuenta, del seguro social o las contraseñas son información privada que no se debe compartir.
- ¿Estoy en público? Si realizan compras en línea en la escuela o en una computadora pública, existe el riesgo de que alguien obtenga su información posteriormente.
- ¿Cuál es el precio final? Antes de confirmar la compra, verifiquen si hay cargos adicionales por envío, tarifas de inscripción, ofertas especiales o programas de recompensas.
- ¿Qué es esa casilla? A veces las tiendas en línea les piden que marquen o desmarquen una casilla para darles permiso para ponerse en contacto con ustedes por correo electrónico. Asegúrense de dar su consentimiento sólo a las cosas que quieren.
- ¿Son respetuosos/as? Si están usando el dispositivo de otra persona, deben preguntarle antes de realizar cualquier compra.

7. COMPREMOS EN LÍNEA (CONTINUACIÓN)



- ¿Quién puede ayudarlos? Si la página web en la que hicieron las compras ocultaba información o proporcionaba información incorrecta y los engañó, entonces ha sido víctimas de un fraude. Hablen con un adulto y luego repórtenlo a su agencia local de protección al consumidor.
- ¿Dónde pueden obtener consejos? Las reseñas pueden ayudar, pero solo si hay muchas. Lo mejor es buscar comentarios confiables sobre el producto en las redes sociales. Recuerden incluir su voz.

[Adaptado de <https://georgia4h.org/wp-content/uploads/Grab-Go-Online-Shopping-Being-Safe-While-Shopping-Online-Lesson.pdf>]

HERRAMIENTAS ★

FOLLETOS DE TIENDAS EN LÍNEA FALSOS

1. Página web de tecnología

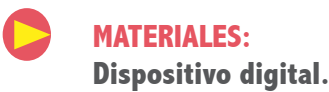
URL de la página web: www.techmeup.com

Mensaje "Redireccionando a www.cheapmobiles.com"

Redireccionando



VE MÁS ALLÁ COMPRAS ÉTICAS



QUÉ SUCEDE:

Cada vez que compramos, estamos dando una reseña positiva con nuestra billetera. Cuando elegimos marcas que tienen un impacto positivo, estamos tomando una postura por un mundo mejor. Este tipo de compras se denominan compras éticas y también se pueden realizar al comprar en línea.

- ¿Cómo podemos utilizar las compras en línea para hacer el bien?
- ¿Qué tipo de productos podemos elegir comprar en línea para generar un impacto positivo?

Visiten sus tiendas en línea favoritas y busquen información sobre sus credenciales éticas.



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Los ciudadanos digitales compran éticamente en línea

Al elegir cuidadosamente dónde gastamos nuestro dinero y al revisar bien las marcas, podemos elegir productos que tengan un impacto positivo en las personas, el planeta y los animales. Aquí hay algunas opciones positivas que pueden elegir al comprar en línea:

1. Para el medio ambiente: Podemos ayudar a reducir el uso de pesticidas que pueden dañar los ecosistemas, comprando productos ecológicos.
2. Para la sociedad local y global: Muchos de los productos que compramos han sido producidos por empresas que no le pagan a sus trabajadores un salario digno. Podemos elegir productos que lleven la marca de Fairtrade u otras marcas de acreditación. Estas marcas nos direccionan a compañías que están pagando salarios justos a sus trabajadores y están apoyando a las comunidades.

¿SABÍAN
QUÉ?

CASI EL 60%

de la población mundial utiliza [Estadísticas mundiales de Internet](#).

3. Por el bienestar de los animales: Consumir éticamente puede ayudar a mejorar las condiciones de los animales de diversas formas. Por ejemplo, muchas empresas de cosméticos todavía realizan pruebas en animales, pero ustedes pueden comprar de marcas que se niegan a realizar pruebas en animales. También pueden considerar elegir productos en los que las empresas hayan protegido el bienestar de los animales en sus productos.
4. Equilibren sus compras: ¿Realmente necesitan ese nuevo par de zapatos o esa nueva ropa? ¿Es realmente necesario actualizar su teléfono móvil de nuevo? Reducir el consumo puede ayudar a ahorrar dinero y a proteger el planeta.
5. Reutilicen: reparar, reciclar, reutilizar y comprar artículos de segunda mano es una excelente manera de reducir el desperdicio.
6. Compren en comercios locales e independientes: es una excelente manera de impulsar la economía local y ayudar a las pequeñas empresas a prosperar.

[Adaptado de <https://www.ethicalconsumer.org/how-to-shop-ethically>]

¡CONSEJO!

¿Alguien está actuando fuera de lugar en un mensaje instantáneo, sala de chat o juego en línea? Si están en su teléfono móvil, hagan un pantallazo utilizando los botones laterales. En un computador, usen el botón "Imprimir pantalla" para hacer un pantallazo de los mensajes, luego abran un programa de pintura, peguen el pantallazo y guárdenlo como evidencia.

CONÉCTATE... DE MANERA POSITIVA EN LÍNEA



OBJETIVO DE ESTA SECCIÓN: Aprender a usar las redes sociales y otras plataformas de manera que nos conecten con otros de manera positiva y segura.

1. ¿CUÁL ES EL MENSAJE?



20 min.



RESULTADO:

Explorar cómo la información y las publicaciones en línea pueden cambiar cuando se comparten.



MATERIALES:

Papel, lápiz.

QUÉ SUCEDE:

Todos reciben una hoja de papel y se sientan en un círculo. La primera persona susurra una palabra a su vecino/a, quien hace un dibujo de lo que acaba de escuchar y se lo pasa a la tercera persona, quien susurra lo que ve a la siguiente persona, y así sucesivamente, con el mensaje alternando entre palabras e imágenes. ¿Es el mensaje el mismo cuando vuelve al principio?

Comiencen con objetos o frases simples y luego hagan el mensaje más complejo.

Jueguen de nuevo. Esta vez, seleccionen en secreto a alguien del círculo que cambie una palabra del mensaje. ¿Pueden averiguar dónde cambió?



DISCUTAN: ¿Cómo pueden cambiar los mensajes en línea? Cuando han compartido información digitalmente, ¿cuánto control tienen sobre ella? ¿Alguna vez

han leído algo y descubierto que faltaba parte de la información o que una parte no era cierta? ¿Cómo les hizo sentir eso? ¿Existe alguna forma de evitar o controlar el daño causado? ¿Qué pueden hacer para evitar que sus publicaciones o mensajes sean modificados?

Una vez que algo está en línea no tenemos control sobre ello, especialmente cuando se utilizaron espacios digitales públicos.

Los mensajes y las fotos se pueden editar con Photoshop, los videos se pueden recortar y los artículos se pueden editar para un propósito diferente al previsto.

Cuando la información personal, los datos, las fotos, etc. se sacan de contexto o se alteran, puede hacernos sentir impotentes y violados.

Hay algunas cosas que pueden hacer si esto sucede:

- Si saben quién cambió algo que ustedes publicaron, pídanle que lo retire de Internet.
- Utilicen el botón de reportar que ofrecen las páginas web para reportar el mensaje/foto/video que fue alterado, etc.
- Recuerden que no es su culpa. Traten siempre de pensar dos veces antes de publicar cualquier cosa en línea, especialmente si es información personal.


2. SÚPER DIFUSIÓN



 30 min.

 **RESULTADO:**
Explorar qué tan rápido se difunde la información en Internet.

 **MATERIALES:**
Pedazos pequeños de papel y lápices, suficientes para todos los participantes.

 **PREPÁRATE:**
Diferencia uno de los papeles de todos los demás, marcándolo con un símbolo en el reverso, por ejemplo, una flor.

QUÉ SUCEDE:

1. Dale a cada participante un pedazo de papel pequeño y un lápiz.
2. Pídele a todos los participantes que hagan de cuenta que los pedazos de papel son sus teléfonos inteligentes. Aunque están conectados a Internet, todavía no tienen contactos.
3. Ahora deben moverse por ahí y hacer que otros 2 participantes escriban sus nombres en su “teléfono inteligente”, asegurándose de que hayan escrito su propio nombre en al menos otro “teléfono inteligente”. Cuando terminen, cada participante debe tener 2 nombres en su “teléfono inteligente”.
4. Una vez que estén sentados nuevamente, pídele a los participantes que volteen sus “teléfonos inteligentes”. La persona que tiene la flor en la parte posterior ha decidido enviar una foto o un artículo a los 2 contactos en su “dispositivo”. Puedes hacer el contenido más específico, dependiendo de lo que creas que es más apropiado para los participantes de tu grupo. El/la participante lee los 2 nombres y ellos se ponen de pie, indicando que han recibido el mensaje.
5. Luego, ellos tienen que enviárselo a sus 2 contactos, así que estas personas deben ponerse de pie. Después de todo, alguien que conocen se los envió a ustedes, por lo que debe estar bien reenviarlo.
6. Continúen el proceso hasta que casi todos en el grupo se hayan puesto de pie. Si los nombres se repiten, eso solo demuestra cómo el contenido se puede enviar más de una vez.



2. SÚPER DIFUSIÓN (CONTINUACIÓN)



DISCUTAN:

- ¿Cuáles son algunas formas y plataformas digitales con las que pueden difundir información?
- Los mensajes, imágenes y cualquier tipo de información se puede difundir muy rápidamente en línea. ¿Creen que esto es algo bueno o puede tener algún impacto negativo?
- ¿Cómo pueden estar seguros de que lo que ustedes comparten es cierto? Y si no lo es, ¿hay consecuencias negativas?
- ¿Hay algo de malo en tener imágenes o fotos públicas para que todas las personas en línea las vean? ¿Qué pasa si a alguien no le gustó lo que publicaron?
- ¿Es posible detectar a la persona responsable de iniciar un rumor o enviar un mensaje en línea?
- ¿Existen formas de detener la difusión de contenido inapropiado, falso o engañoso?

La información, los mensajes, las fotos y cualquier tipo de contenido digital se pueden difundir muy rápidamente en línea.

Eso puede significar que contenido importante puede llegar a casi todas las partes del mundo rápidamente.

Pero contenido engañoso se puede difundir de la misma manera, dando información falsa a las personas.

Si su propio contenido está disponible para que todos lo vean, cualquier persona puede tomarlo y compartirlo en línea, tal como está o modificado.

Ustedes pueden ayudar a detener la difusión al no compartir contenido inapropiado, falso o engañoso y al reportarlo como tal. Cualquier reacción, comentario o compartir, potencia la difusión del contenido.

VE MÁS ALLÁ:



Aprendan más sobre las noticias falsas y cómo dejar de difundirlas, a través de la actividad “Verdadero o Falso” de la sección “Respetar... tu huella y tus derechos digitales”.


3. CONÉCTATE A TRAVÉS DE VIDEO



(con el apoyo de adultos)



 **Dependiendo.**

 **RESULTADO:**
Experimentar la conexión y aprender a mantenerse seguros durante las videoconferencias en vivo.

 **MATERIALES:**
dispositivo digital con micrófono y cámara, papel, lápiz, cualquier otro material necesario.

¿SABÍAN QUÉ?

El Movimiento de Guidismo y Escultismo Femenino reúne a jóvenes de [152 países](#).

QUÉ SUCEDE:

Transmitir en vivo nos da la oportunidad de ser creadores, presentadores y ser vistos y escuchados.

Desde un mensaje de cumpleaños para sus seres queridos, hasta un cuestionario o una exhibición de talentos, hay infinitas oportunidades para conectarse en momentos divertidos, importantes o emocionantes.

Todo lo que necesitan es un dispositivo con Internet, como un teléfono inteligente o una tableta, y una plataforma (como una página web o una aplicación) para transmitir en vivo.

Algunas transmisiones en vivo pueden ser privadas. Por ejemplo, las videoconferencias como Skype o Zoom utilizan tecnología de transmisión en vivo para permitirles hablar con las personas que ustedes han invitado.

¿ Están planeando hacer reuniones virtuales? Guidismo Reino Unido ha creado [una guía práctica de plataformas disponibles](#), mientras que las Guías Católicas de Irlanda han publicado [una serie de consejos sobre cómo organizar una reunión en línea](#).

Piensen en las diferentes formas de ponerse en contacto en línea: correo electrónico, llamadas en línea, video llamadas, redes sociales, mensajería en línea. Con la ayuda de sus líderes, pónganse en contacto con un grupo en una parte diferente de su país o en otro país. Invítenlos a una videoconferencia en línea para ambos grupos. Antes de conectarse:

1. Definan un cronograma simple para su video llamada y/o cualquier actividad divertida que puedan incluir. También pueden crear una lista de cosas que les gustaría saber, para descubrir qué tienen en común. Por ejemplo, sus actividades favoritas, viajes de campamento, uniformes, la Promesa o cualquier otra cosa que se les ocurra.
2. Piensen e investiguen cómo pueden mantenerse seguros al unirse a una video llamada en línea y asegúrense de establecer reglas de seguridad. Pueden encontrar información a continuación. Asegúrense de que ambos grupos las conozca antes de conectarse,

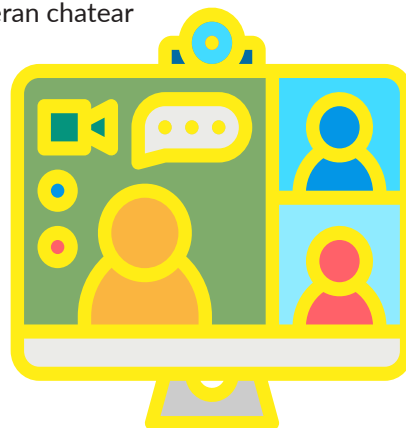
3. CONÉCTATE A TRAVÉS DE VIDEO (CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Antes de conectarse en línea, deben analizar cómo pueden estar seguros. Al chatear por video, recuerden:

1. Mantengan el mismo código de vestimenta que en persona, sin importar si están en casa o afuera. Si se están conectándose como Guías y Guías Scouts, podrían considerar usar su uniforme.
2. Utilicen dispositivos en espacios públicos. Las videoconferencias no se deben realizar en espacios privados, como el dormitorio o el baño.
3. Respeten los deseos y la privacidad de los demás. ¿Quién está en el video? Asegúrense de pedir permiso para incluir a otras personas en la video llamada, ya que algunas personas, jóvenes o mayores pueden no querer hablar o aparecer en el video. Nunca presionen a sus amigos para que hagan algo que no quieren en video.
4. Todo se puede grabar y compartir, a menudo sin que la otra persona lo sepa. Nunca digan ni hagan nada en video que no les gustaría que otros vieran. Otras personas también pueden grabar y guardar los videos en vivo.
5. No acepten solicitudes para chatear en privado de personas que no conocen. Tengan cuidado con las personas que conozcan en línea y que quieran chatear lejos de otras personas.
6. No caigan en una falsa sensación de seguridad con personas conocidas. Si quieren chatear con adultos (como familiares, maestros, entrenadores y facilitadores) asegúrense de que sus padres o cuidadores estén al tanto.
7. Revisen la configuración de la cámara y el micrófono con antelación. Pueden estar activados de forma predeterminada cuando se unen a una videoconferencia, aprendan a silenciarse o a apagar la cámara si lo necesitan.
8. No incluyan datos personales en los perfiles de las video llamadas y consideren usar aplicaciones de video diseñadas para niños y adolescentes, como [Facebook Messenger Kids](#) o [JusTalk Kids Video Chat App](#).
9. Utilicen contraseñas y/o números de identificación únicos para cada reunión. Estos no los deben compartir con personas que no conozcan. Es posible que haya otras herramientas disponibles para limitar el acceso a su videoconferencia, como la capacidad de aprobar a cada participante antes de unirse.



PRESIONA ENTER

CONÉCTATE... DE MANERA POSITIVA EN LÍNEA



4. ¡TRANSMITE EN VIVO!



(con el apoyo de adultos)



40 min.



RESULTADO:

Aprender más sobre las formas en que pueden transmitir en vivo y cómo mantenerse a salvo.



MATERIALES:

Marco de pantalla de cartón, escenarios de transmisión en vivo (consulta la herramienta a continuación), otros materiales que se utilizarán para las presentaciones.



PREPÁRATE:

Crea un marco de pantalla grande de cartón (por ejemplo, una simple pantalla de teléfono móvil o una pantalla de Instagram, TikTok, YouTube o Facebook).

QUÉ SUCEDE:

Transmitir en vivo nos da la oportunidad de ser creadores, presentadores y ser vistos y escuchados.

Discutan en grupos:

- ¿Qué hace que la transmisión en vivo sea divertida?
¿Por qué creen que a la gente le gusta hacer y ver videos en vivo?
- ¿Pueden nombrar alguna plataforma donde puedan hacer videos en vivo?
- ¿Cuál es la diferencia entre una transmisión en vivo privada y una transmisión en vivo pública?
- ¿Cuáles son algunas de las cosas que podrían representar un riesgo para la seguridad?

Desde un mensaje de cumpleaños para sus seres queridos, hasta un concurso o una exhibición de talentos, existen infinitas oportunidades para transmitir momentos divertidos, importantes o emocionantes en vivo. Todo lo que necesitan para poder transmitir en vivo es un dispositivo con Internet, como un teléfono inteligente o una tableta, y una plataforma (como una página web o una aplicación) desde la cual transmitir en vivo.

Algunas transmisiones en vivo son **públicas**. Por ejemplo, Instagram, TikTok, YouTube y Facebook les permiten transmitir en vivo y su transmisión puede ser vista por cientos o incluso miles de personas.

Hay algunos consejos sencillos que pueden seguir para mantenerse seguros, que tienen que ver principalmente con la configuración de privacidad que pueden establecer.

Cada grupo recibe uno de los escenarios y tiene 5 minutos para prepararse. Luego, los grupos se turnan para actuar una transmisión de video en vivo de 2 minutos, utilizando el marco de pantalla. El resto del grupo actúa como la audiencia e intenta identificar las reglas que están demostrando los locutores. ¿Hay alguna otra regla que podrían considerar para mantenerse seguros?

¿SABÍAN QUÉ?

Más de **500** participantes se conectaron en línea a través de videos y otras herramientas para el Seminario Juliette Low que se llevó a cabo del 14 al 20 de noviembre de 2019, ¡convirtiéndolo en el encuentro digital más grande en la historia de nuestro Movimiento!

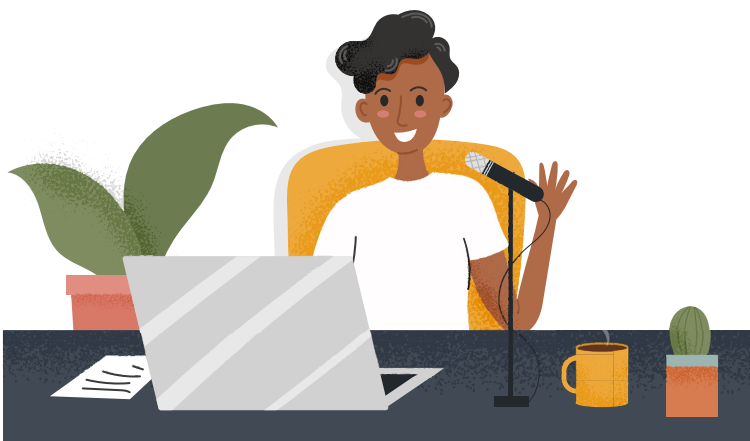
4. ¡TRANSMITE EN VIVO! (CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

¡Antes de transmitir en vivo, deben considerar cómo estar seguros! Cuando transmitan en vivo recuerden:

1. Mantengan el mismo código de vestimenta que en persona, sin importar si están en casa o afuera. Si la transmisión en vivo esta relacionada con el Guidismo y Escultismo Femenino, piensen en usar su uniforme.
2. Utilicen dispositivos en espacios públicos. La transmisión en vivo no se debe realizar desde espacios privados, como el dormitorio o el baño.
3. Todo se puede grabar y compartir, a menudo sin que la otra persona lo sepa. Nunca digan ni hagan nada en video que no les gustaría que otros vieran. Otras personas también pueden grabar y guardar los videos en vivo.
4. Respeten los deseos y la privacidad de los demás. ¿Quién está en el video? Asegúrense de pedir permiso para incluir a otras personas en la video llamada, ya que algunas personas, jóvenes o mayores, pueden no querer hablar o aparecer en el video. Nunca presionen a sus amigos para que hagan algo que no quieren en video.
5. No acepten solicitudes para chatear en privado de personas que no conocen. Tengan cuidado con las personas que conozcan en línea y que quieran chatear lejos de otras personas.
6. Verifiquen la configuración de privacidad y seguridad. Revisen la configuración de privacidad y seguridad con la ayuda de un adulto en quien confíen. Si es posible, pídanle a amigos y familiares de confianza que conozcan en persona que miren sus perfiles y videos en línea.
7. Protejan su información personal: las transmisiones en vivo no se pueden editar; no pueden borrar lo que la gente ya ha visto. Las cosas que se dicen durante la transmisión, las cosas que se muestran a través de la cámara o incluso en segundo plano pueden dar información personal.
8. ¿Quién verá su video en vivo? Les recomendamos que utilicen una configuración solo para amigos, para asegurarse de saber quién está mirando.
9. Practiquen y prepárense. Antes de transmitir en vivo, practiquen lo que dirán. Esto minimizará el riesgo de errores o desviarse del guion.
10. Apoyo y denuncias. Pueden reportar cualquier cosa que los haga sentir incómodos a través de la herramienta de reportes. También pueden reportar y bloquear a los remitentes de comentarios abusivos. Y siempre pueden hablar con un adulto de confianza si necesitan apoyo.
11. La mayoría de los servicios de transmisión requieren que los usuarios sean mayores de 13 años para transmitir en vivo. Verifiquen las restricciones de edad de cada proveedor antes de transmitir en vivo. Si tienen menos de la edad apropiada, asegúrense de decírselo a un adulto



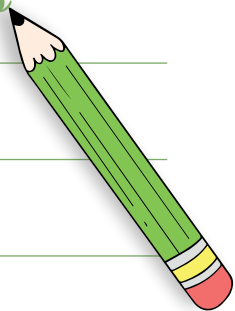
4. ¡TRANSMITE EN VIVO! (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

Escenarios de transmisión en vivo:

1. Hagan una transmisión en vivo para hablar sobre su videojuego favorito. Transmitirán desde su habitación, asegurándose de mencionar o mostrar de alguna manera: el nombre del juego y su nombre. También llamen a un/a amigo/a que no sepa que están en una transmisión en vivo.
2. Imagínense que están en un viaje y transmiten en vivo su visita a una atracción turística. Están usando la configuración solo para amigos, pero en realidad están mostrando a su guía y a otras transeúntes.
3. Mientras están en clase, sacan su teléfono y comienzan a transmitir en vivo públicamente una pelea entre sus compañeros.
4. Tienen un perfil público relacionado con la moda. Transmiten en vivo su visita a una tienda local para comprar un vestido, y entran al vestuario a cambiarse. Una vez finalizada la transmisión, reciben una solicitud para chatear en privado, la cual ignoran de inmediato.
5. Tienen un perfil público relacionado con la aptitud física. De regreso a casa después de trotar deciden transmitir en vivo y contarle a sus seguidores sobre eso. Al fondo se ven claramente el nombre de su calle y la fachada de su casa.
6. Hacen parte de la banda de música de su escuela. Están a punto de subir al escenario y deciden transmitir en vivo y decirle un par de palabras a sus seguidores. Alguien les envía un comentario realmente ofensivo que les molesta. Responden inmediatamente

Notas



¡CONSEJO!

Antes de transmitir en vivo recuerden practicar y revisar sus configuraciones de privacidad.

5. APROVECHAR AL MÁXIMO LAS REDES SOCIALES



30 min



RESULTADO:

Explorar el impacto de las redes sociales en nuestras vidas y nuestro bienestar.



MATERIALES:

Papel, lápiz, dependiendo del tipo de presentación.



PREPÁRATE:

Para facilitar el debate, consulta los resultados de la búsqueda a continuación sobre los aspectos positivos y negativos de las redes sociales.

QUÉ SUCEDE:

Las redes sociales siempre han sido parte de la vida humana. Nuestra primera red social es nuestra familia, nuestros amigos y nuestra comunidad escolar.

Hay otras redes a las que podrían pertenecer: puede ser su comunidad de Guidismo y Escultismo Femenino, su equipo musical, su vecindario, etc. Cada red los afecta de manera diferente y moldea sus creencias, actividades, cosmovisiones, gustos y disgustos.

Miren las redes sociales y verán que también tiene una red social compuesta por las personas que conocen, la cual se extiende a las personas que estos conocidos también conocen. También están las páginas, los grupos y los productos que pueden seguir. Las redes sociales también son una red y, como cualquier otra, afectan nuestras vidas, creencias y bienestar.

Aunque existen riesgos importantes al usar las redes sociales, también podemos reconocer que pueden usarse de manera positiva para beneficiar nuestras vidas.

Para poder aprovechar las redes sociales al máximo, debemos reflexionar sobre cómo las utilizamos, qué aspectos de nuestra vida se ven afectados y cómo podemos evitar el impacto negativo o convertirlo en un resultado positivo.

En grupos, discutan cómo el uso de las redes sociales afecta su vida. Creen una tabla con los siguientes temas (puede agregar más si quieren):

- Habilidades y barreras u oportunidades de aprendizaje
- Apoyo y bienestar mental
- Relaciones
- Problemas sociales y ciudadanía activa
- Imagen personal y autoestima
- Otros riesgos u oportunidades

Al lado de cada tema, intenten pensar en los riesgos o efectos negativos de mantener una cuenta en las redes sociales. Escríbalos.

Luego, discutan y escriban en otra columna los beneficios que existen, así como las formas en que podrían aprovechar al máximo el uso de las redes sociales. ¿Qué tienen que hacer para asegurarse de que siga siendo una experiencia positiva y beneficiosa?

Reduzcan su lista de aspectos positivos a las "5 formas principales de hacer que las redes sociales sean positivas", para compartir con su grupo, su familia o su escuela. Pueden crear algo a mano o con una herramienta en línea o informática.

5. APROVECHAR AL MÁXIMO LAS REDES SOCIALES (CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

A continuación, pueden encontrar algunos puntos para facilitar la discusión durante esta actividad:

Temas	Posibles riesgos / efectos negativos del uso de las redes sociales	Posibles beneficios / efectos positivos del uso de las redes sociales
Habilidades y aprendizaje	<p>Puede obstaculizar habilidades para la vida como las habilidades interpersonales y de comunicación, la asertividad y la empatía, que se pueden refinar y dominar a través de interacciones en la vida real, ensayo y error.</p> <p>Puede conducir a una disminución en la capacidad de desarrollarse, crecer y tener éxito en ámbitos sociales importantes (vida laboral, relaciones íntimas y amistades⁴).</p>	<p>Explorar y experimentar en las redes sociales puede ayudarlos a desarrollar conocimientos y habilidades digitales para disfrutar de las actividades en línea y evitar riesgos en línea.</p> <p>Puede ser una herramienta colaborativa para compartir contenido educativo, ya sea de manera informal o en entornos escolares formales. Además, es un medio para encontrar entrenadores y capacitarse en diferentes habilidades (por ejemplo, pintura en vidrio, plomería, cocina, diseño de ropa, carpintería, etc.)</p> <p>Pueden aprender sobre eventos mundiales y asuntos de actualidad fuera de su entorno inmediato. Se ponen en contacto con diferentes perspectivas y visiones del mundo, amplían su conexión y comprensión del mundo..</p>
Apoyo y bienestar mental	<p>Algunos estudios han encontrado un fuerte vínculo entre el uso de las redes sociales y un mayor riesgo de depresión, ansiedad, soledad, autolesiones e incluso pensamientos suicidas.</p> <p>Un estudio de la Universidad de Pensilvania⁵ descubrió que el uso elevado de Facebook, Snapchat e Instagram aumenta los sentimientos de soledad.</p>	<p>Las redes sociales pueden brindar un lugar para buscar apoyo cuando estamos pasando por algo de lo que no podemos hablar con las personas cercanas a nosotros. Redes de apoyo a las que podrían recurrir, podrían estar basadas en intereses compartidos, por ejemplo, para personas con una discapacidad o con afecciones médicas, personas que se sienten atraídas por personas del mismo sexo o que tienen antecedentes culturales particulares.</p>
Relaciones	<p>Las relaciones reales necesitan tiempo en persona: el uso prolongado de las redes sociales puede hacernos reducir las interacciones y conexiones del mundo real con las personas y los entornos naturales.</p>	<p>Las redes sociales eliminan los límites para desarrollar conexiones: los vínculos con la familia y los amigos se pueden fortalecer gracias a las redes sociales, especialmente cuando han estado separados por un periodo de tiempo largo.</p>
Social change & active citizenship	<p>Social media has been accused of creating 'slacktivists': people desensitized to the social issues of our times who tend to be more informed and 'like' the causes, but never take action to make change happen.</p>	<p>By connecting with others on social media, you could be better equipped to be an active citizen in society. You can use it to campaign for social good and raise awareness of a particular cause that is important to your local or global community. It can be a great first step before calling to action in real life.</p>

⁴'Social Media, Social Skills, and Well-Being: The Impact of Web 2.0 Summary of Dissertation Research', octubre de 2014, Eric Zeldorf, George Washington University.

⁵'Social media use increases depression and loneliness', 9 de noviembre, 2018, Michele W. Berger, PENN today.

5. APROVECHAR AL MÁXIMO LAS REDES SOCIALES (CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Temas	Posibles riesgos / efectos negativos del uso de las redes sociales	Posibles beneficios / efectos positivos del uso de las redes sociales
Imagen personal y auto-estima	Estar constantemente expuestos a estándares de belleza inalcanzables y al mito de la imagen daña la autoestima y nos da una perspectiva retorcida de cómo "deberíamos" lucir..	Participar en comunidades en línea locales y globales puede ayudarlos a explorar su identidad, darles un sentido de conexión y pertenencia y puede hacerlos sentir representados y escuchados.
Otros riesgos / oportunidades	Contenido inapropiado, perturbador o angustioso. Puede dejarlos expuestos al acoso en línea, como el ciberacoso. Riesgo de compartir información personal con extraños, por ejemplo, su ubicación. A veces, organizaciones u otras personas utilizan datos o imágenes personales sin nuestro conocimiento.	Puede usarse como una extensión de nuestras interacciones en persona y cara a cara. Elimina los límites de conocer y mantenerse en contacto con personas y formar vínculos más allá de las fronteras

¡CONSEJO!

Las restricciones de edad en Internet están ahí para evitar que vean algo que realmente no quieren ver. Si una página dice "13+" o "18+", cierren la sesión y cuéntenle a sus padres/cuidadores.

¡CONSEJO!

¿No les gusta lo que alguien está diciendo? ¡Bloquéenlo!

6. BATALLA INTERGALÁCTICA



45 min.



RESULTADO:

Explorar los aspectos positivos y negativos de los videojuegos en línea.



MATERIALES:

Periódicos o una alfombra para cada grupo, 4 tazas o conos o bolos, 4 pelotas pequeñas.



PREPÁRATE:

Para facilitar la discusión, revisa los resultados de la búsqueda a continuación sobre los efectos de los juegos en línea.

QUÉ SUCEDE:

¡Se está desarrollando una batalla intergaláctica! ¡Todos los astronautas se preparan para la acción!

1. Los participantes forman grupos de máximo 5 astronautas y reciben una "nave espacial", que se puede hacer con periódicos o una alfombra. Las naves espaciales se colocan en círculo.
2. Cada grupo recibe 4 tazas o cualquier otro objeto que pueda ser derribado. Las tazas se colocan en las 4 esquinas de las naves espaciales. Estas representan las turbinas de las naves espaciales.
3. Todos los astronautas, excepto uno, se paran dentro de la nave espacial. No se les permite salir de la nave espacial al "espacio" ya que no hay oxígeno. Cada uno tiene una pelota. Tienen 5 minutos para derribar la mayor cantidad de tazas de las otras naves espaciales que puedan, con las pelotas.
4. Un astronauta de cada equipo se para afuera de la nave espacial. Estos astronautas se mueven en el "espacio" recogiendo las pelotas para devolvérselas a su grupo, pero no se les permite lanzar pelotas a sus oponentes. Si un equipo pierde todas sus tazas antes de que se acabe el tiempo, abandonan el juego, sentándose al interior de su nave espacial.
5. El equipo que quede con la mayor cantidad de tazas al final de los 5 minutos, gana.



DISCUTAN: ¿Todo el equipo colaboró y qué hizo cada miembro individual para apuntar mejor a su objetivo? ¿Les gustaría haber jugado más tiempo?

Los videojuegos, y especialmente los juegos masivos multijugador en línea (MMO por sus siglas en inglés), a veces se parecen a este tipo de juegos colaborativos y de apuntar a un objetivo. Son divertidos y a veces queremos jugar sin parar. ¿Le ha pasado eso a alguien?

Todo lo que hacemos nos afecta de diferentes maneras. Más que esto, cualquier actividad que domine nuestra vida puede tener un efecto negativo en nuestra vida. Sin embargo, si somos capaces de utilizarla de forma equilibrada, tiene un impacto positivo.

Los videojuegos también nos pueden afectar de forma positiva o negativa, dependiendo de su género y el tiempo que pasemos con ellos.

Algunas acciones que se realizan mientras juegan videojuegos pueden estar asociadas con efectos positivos o negativos en nuestra vida diaria, nuestra personalidad, nuestras habilidades, etc. Puede haber habilidades que se ganan pero también cosas que se pierden.

¡CONSEJO!



Establezca límites de tiempo cuando jueguen en línea y usen una alarma.

6. BATALLA INTERGALÁCTICA (CONTINUACIÓN)



En grupos pequeños o individualmente, piensen y hagan una lista de las cosas que hacen mientras juegan videojuegos, y cómo afectan sus habilidades y su cuerpo. Traten de incluir el nombre de los juegos que juegan habitualmente, las cosas que hacen para avanzar en el juego (por ejemplo, apuntar, hablar con otros, resolver acertijos, etc.), los beneficios y los aspectos negativos que estas cosas pueden tener en su vida, personalidad, cuerpo, habilidades, etc.

Por ejemplo: puede que disfruten jugar Minecraft. Eso significa que probablemente construyen con bloques, lo que aumenta la creatividad. O puede que recojan recursos

con otras personas, lo que, por el lado positivo, los ayuda a desarrollar habilidades de colaboración, pero puede potencialmente exponerlos a acoso a través del chat cuando no se puedan recoger suficientes recursos.

¿Cuántos han encontrado? Preséntele su lista a su grupo o a su familia para iniciar una discusión sobre el tema.

“Hasta ahora, muchas docenas de estudios han examinado las correlaciones psicológicas y las consecuencias de los videojuegos y, en su conjunto, los resultados apoyan de manera abrumadora la idea de que los videojuegos producen muchos de los mismos tipos de beneficios que otras formas de juego”
[Peter Grey, Benefits of Play Revealed in Research on Video Gaming, 2018](#)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Los juegos masivos multijugador en línea (MMO por sus siglas en inglés) son juegos en línea con un gran número de jugadores, a menudo cientos o miles, utilizando el mismo servidor. Incluyen una variedad de tipos de juegos, algunos de los cuales son: juegos de roles, disparando en primera persona (“First-person shooter” en inglés), estrategia, simulaciones de deportes o carreras u otros, música, etc.

Estos son algunos de los efectos que los videojuegos pueden tener sobre nuestras habilidades y nuestro cuerpo. Recuerden que la cantidad de tiempo dedicado a los videojuegos es importante para saber qué efectos podrían tener los juegos en nosotros.

Tipo de efectos	Posibles efectos positivos	Posibles efectos negativos
Cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> percepción atención de arriba hacia abajo <ul style="list-style-type: none"> cognición espacial multifuncionalidad flexibilidad cognitiva 	<ul style="list-style-type: none"> disminución del rendimiento de la memoria verbal disminución del rendimiento escolar (a medida que aumenta el uso de videojuegos, disminuye el tiempo dedicado a las tareas escolares)
Emocionales	<ul style="list-style-type: none"> regulación de las emociones (lidiar con el miedo y la ira) <ul style="list-style-type: none"> manejo del estrés 	<ul style="list-style-type: none"> aumento de los síntomas de trastorno emocional
Sociales	<ul style="list-style-type: none"> interacción en línea y en la vida <ul style="list-style-type: none"> trabajo en equipo habilidades de manejo de grupo 	<ul style="list-style-type: none"> síntomas de trastornos del comportamiento <ul style="list-style-type: none"> problemas de interacción familiar exposición al ciberacoso, el sexismo y el acoso basado en género
Físicos	<ul style="list-style-type: none"> mayor agudeza visual y cognición adquisición acelerada de algunas habilidades motoras 	<ul style="list-style-type: none"> dolor o malestar corporal cantidades reducidas de sueño de ondas lentas (REM) modificaciones en la atención selectiva visual
Creativos	<ul style="list-style-type: none"> pensamiento creativo <ul style="list-style-type: none"> flexibilidad resolución de problemas 	
Motivacionales	<ul style="list-style-type: none"> persistencia 	

[Adaptado de [Addiction Blog](#) y [Psychology Today](#)]

7. TIEMPO EN LÍNEA



RESULTADO:
Aprender qué son las “pantallas” y cómo manejar el tiempo que se pasa frente a la pantalla.

MATERIALES:
Lista de actividades y fichas (consulta la herramienta a continuación), lápices para cada equipo.

QUÉ SUCEDE:

Cualquier tiempo utilizado viendo televisión, usando el computador o Internet, enviando mensajes de texto, usando un teléfono celular, jugando juegos portátiles y otros dispositivos electrónicos y, en general navegando por Internet, se considera tiempo de pantalla.

Ejemplos: teléfonos celulares, televisores, pantallas de cine, pantallas en salas de juegos, juegos portátiles, computadores y pantallas en automóviles.

Divídanse en grupos pequeños. 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?

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.

7. TIEMPO EN LÍNEA (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

List of activities

Puedes enriquecerlas o cambiarlas para que coincidan con los intereses de tu grupo. Asegúrate de abastecer la “tienda” de las/os líderes con muchas actividades frente a la pantalla y menos de las demás.

1. Jugar juegos de mesa con familiares o amigo(s)



2. Ir al parque



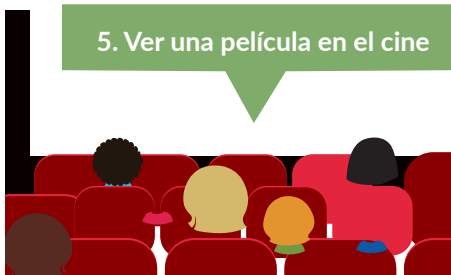
4. Ver una película a través de servicios de streaming



3. Ir a la playa



5. Ver una película en el cine



6. Leer un libro



7. Escuchar música



8. Usar una nueva aplicación



9. Ir a un juego de deportes



10. Mirar videos en YouTube



11. Comprar en línea



7. TIEMPO EN LÍNEA (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

12. Explorar su plataforma de redes sociales favorita

17. Ver sus series de televisión favoritas

18. Leer noticias y/o chismes en línea

13. Crear contenido para su plataforma de redes sociales favorita

19. Jugar juegos en un teléfono móvil

14. Plantar flores

20. Chatear con amigos o familiares en aplicaciones de mensajería

15. Play your favourite sport

21. Transmitir en vivo la tarde ideal que han planeado

16. Jugar videojuegos con amigos

22. Tomar fotos de una de las actividades que compraron

7. TIEMPO EN LÍNEA (CONTINUACIÓN)

FICHAS

Imprime y recorta 5 fichas para cada equipo.



7. TIEMPO EN LÍNEA (CONTINUACIÓN)

VE MÁS ALLÁ UN DESAFÍO



30 minutos para la actividad, 1 semana para el registro.

MATERIALES:
Fichas y libro de registro (consulta la herramienta a continuación), dispositivo digital.

QUÉ SUCEDE:

¿Están preparados para el desafío? Durante la próxima semana, traten de no pasar más de 2 horas al día frente a un televisor, un computador, teléfono inteligente, tableta o pantalla de videojuegos, excepto para las tareas.

Reciben 3 fichas por día, cada una representa 30 minutos de tiempo frente a la pantalla. Cada vez que usen una ficha, asegúrense de escribir en ella qué día se usó y para qué. Dejen las fichas usadas a un lado. De esa forma crearán un registro.



Al final de la semana, discutan con su grupo si fue difícil mantener el límite. ¿Qué aprendieron? ¿Qué hicieron en lugar de pasar tiempo frente a la pantalla? ¿Habrían logrado menos tiempo frente a la pantalla?

¿SABÍAN QUÉ?

Pasamos aproximadamente 6 horas y 43 minutos en línea cada día. Si dejamos aproximadamente 8 horas al día para dormir, eso significa que actualmente pasamos más del 40 % de nuestra vida

activa usando Internet. - [Digital 2020: Global Digital Overview, Data Reportal](#)

HERRAMIENTAS ★

FICHAS

Imprime y recorta las fichas de tiempo frente a la pantalla.

Esta ficha de actividad de tiempo frente a la pantalla de 30 minutos se usó para...	Esta ficha de actividad de tiempo frente a la pantalla de 30 minutos se usó para...
Esta ficha de actividad de tiempo frente a la pantalla de 30 minutos se usó para...	Esta ficha de actividad de tiempo frente a la pantalla de 30 minutos se usó para...
Esta ficha de actividad de tiempo frente a la pantalla de 30 minutos se usó para...	Esta ficha de actividad de tiempo frente a la pantalla de 30 minutos se usó para...
Esta ficha de actividad de tiempo frente a la pantalla de 30 minutos se usó para...	Esta ficha de actividad de tiempo frente a la pantalla de 30 minutos se usó para...

7. TIEMPO EN LÍNEA (CONTINUACIÓN)

LIBRO DE REGISTRO DEL TIEMPO FRENTE A LA PANTALLA

Imprime o reproduce el libro de registro del tiempo frente a la pantalla.

LIBRO DE REGISTRO DEL TIEMPO FRENTE A LA PANTALLA			
<i>Durante la próxima semana, registra cada día cómo has gastado cada una de tus fichas de tiempo frente a la pantalla de 30 minutos, pegándolas en los cuadrados respectivos.</i>			
Día	Ficha 1	Ficha 2	Ficha 3
Domingo			
Lunes			
Martes			
Miércoles			
Jueves			
Viernes			
Sábado			

¡CONSEJO!

¡Usen una alarma cuando jueguen videojuegos o usen pantallas para que se acuerden de tomar un descanso!





OBJETIVO DE ESTA SECCIÓN: Aprender a navegar por la web de forma segura.

1. CONTRASEÑA PERFECTA



20 min.



RESULTADO:

Aprender a crear contraseñas seguras.



MATERIALES:

Papel, lápices suficientes para todos los participantes.

QUÉ SUCEDE:

Una buena contraseña utiliza una combinación de letras, números y símbolos. Debería ser difícil para alguien adivinar, pero fácil de recordar para ustedes.

Túrnense para elegir un objeto memorable o una frase o dicho favorito, como una línea de su libro o película favorita. Luego, cada persona piensa cómo convertir esta frase en una contraseña difícil de adivinar pero fácil de recordar, con al menos ocho caracteres, utilizando una mezcla de letras, números y símbolos. Para ayudarlos, dibujen una cuadrícula con dos filas y tantas columnas como la cantidad de letras diferentes que tenga su contraseña. Si usan una frase, usen la primera letra de cada palabra. Escriban las letras en la fila superior y el símbolo o número correspondiente debajo.

Por ejemplo, aquí la palabra “mariposa”, fácil de adivinar, se convierte en “M@rlp0\$@”, la cual es una contraseña mucho mejor.

B	U	T	T	E	R	F	L	Y
B	@	+	+	3	r	f	1	Y

Escriban algunas contraseñas con este código, luego denle sus contraseñas a un amigo y miren si pueden descifrarlas.



DISCUTAN: ¿Pueden pensar en otras formas de hacer que una contraseña complicada sea fácil de recordar? ¿Dónde deberían guardar sus contraseñas?



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

La clave para una buena contraseña es encontrar un equilibrio entre algo que puedan recordar y algo que nadie más pueda adivinar. Para estar seguros de que tienen una buena contraseña:

QUÉ HACER...

- Mantengan su contraseña de al menos ocho caracteres.
- Utilicen una combinación de letras mayúsculas y minúsculas, números y símbolos.
- Utilicen una contraseña diferente para cada cuenta. Mantengan contraseñas únicas para cuentas realmente importantes como su correo electrónico y redes sociales.
- Cierren la sesión cuando hayan terminado con un servicio en línea.

1. CONTRASEÑA PERFECTA (CONTINUACIÓN)



- ¡Agreguen una autenticación de dos factores a sus cuentas en línea para una capa adicional de seguridad! Eso significa que, además de ingresar su contraseña, recibirán un código generado aleatoriamente a su teléfono móvil, que deben proporcionar para ingresar a su cuenta
- Verifiquen la seguridad de su contraseña utilizando herramientas como The Password Meter, Kaspersky Password Checker Y All things Secured Password Checker.
- Utilizar algo obvio como “12345678”, “déjame entrar” o “contraseña”.
- Ingresar su contraseña en formularios en línea o enviarla por correo electrónico. Si reciben un correo electrónico de una página web que utilicen solicitando su contraseña, probablemente sea un intento de phishing y no sea realmente de esa página web. Pueden obtener más información sobre el phishing y otras amenazas de seguridad en la página 43.
- Compartir sus contraseñas con sus amigos. No significa que no confíen en ellos, es solo una buena práctica.
- Mantener sus contraseñas a la vista. Si necesitan escribirlas, guárdenlas en un lugar seguro y fuera de la vista, como dárselas a sus padres. No las guarden en su computador.

QUÉ NO HACER...


- Utilizar únicamente palabras que puedan encontrar en un diccionario.
- Incluir información personal como su nombre o fecha de nacimiento.

VE MÁS ALLÁ

CREA LA MÁS FUERTE



 20 min.

 **MATERIALES:**
Papel y lápices para cada equipo, letreros o marcas, dispositivo digital.

¡CONSEJO!

Keep your password to yourself, and change it often.

QUÉ SUCEDE:

Formen grupos pequeños. Cada equipo crea su propia contraseña y los equipos rivales intentan adivinar que tan fuerte es. Por ejemplo, el primer equipo dice “burbuja2007” y el otro equipo adivina si es muy débil, débil, buena, fuerte o muy fuerte, corriendo hacia los letreros respectivos o marcas en una línea en el suelo.

Luego pueden confirmar la seguridad de la contraseña utilizando herramientas como [The Password Meter](#), [Kaspersky Password Checker](#) y [All things Secured Password Checker](#). Pueden jugar tantas rondas como quieran. ¡El equipo que se acerque más a adivinar la fortaleza de la mayoría de las contraseñas, gana!

2. ALGUIEN QUE ME GUÍE



15 min.



RESULTADO:

Entender cómo un software de seguridad actualizado protege al usuario.



MATERIALES:

Vendas para los ojos, objetos para obstáculos.



PREPÁRATE:

Organiza una carrera de obstáculos usando cosas como troncos, piedras, sillas, cajas, aros, cuerdas, etc.

QUÉ SUCEDE:

A dos miembros del equipo se le vendan los ojos y tienen que caminar de un extremo al otro de la carrera de obstáculos. Cada miembro tiene un/a "guía" caminando al lado de ellos/as, pero le/la guía solo puede ayudarlos con su voz. ¿Qué tan fácil es hacer el recorrido sin tocar los obstáculos?

Repite el juego una vez más, pero ahora pídele a el/la guía en secreto que guíe al miembro del equipo la mitad del tiempo, y que el resto del tiempo le de instrucciones falsas. ¿Qué pasa entonces?

Este juego es un poco como estar en línea; la persona con los ojos vendados es como alguien que usa Internet y que no siempre puede ver los riesgos de seguridad que lo/la rodean. El/La guía representa un software de seguridad que puede ayudar al usuario a navegar por la web de forma segura. Sin embargo, el software de seguridad no puede hacer todo por sí solo. La persona con los ojos vendados tiene que cooperar y tener cuidado, usar sus otros sentidos y no correr hacia adelante. Incluso si el usuario tiene todos los sentidos intensificados y es extremadamente cuidadoso, necesita un software de seguridad confiable y actualizado para evitar cosas que no sabe que son riesgos potenciales. Cuando el software de seguridad no está actualizado, puede que ustedes tengan cuidado, pero se quedan solos navegando por la web. Por lo tanto, al usar Internet, deben ser lo más inteligentes y cuidadosos posible. Eso, combinado con un buen software de seguridad, los ayudarán a mantenerse seguros en línea.



3. CASTING DE SPAMS



 **2 horas (flexible).**


 **RESULTADO:**
Aprender a reconocer las estrategias de estafa que se utilizan para acceder a información privada.

 **MATERIALES:**
Dispositivo para grabar voces.

QUÉ SUCEDE:

Divídanse en grupos más pequeños e investiguen una amenazas de seguridad en Internet: software malicioso, phishing, correos electrónicos fraudulentos o descargas ilegales. Puedes utilizar la información proporcionada a continuación en 'Resultados de la búsqueda'.

Luego, cada grupo planifica y graba uno o una serie de podcasts breves para informar a las personas sobre estas amenazas y qué hacer al respecto, utilizando diferentes formas para hacer que el tema sea interesante y entretenido (entrevistas simuladas, consejos clave y noticias). Una vez hayan terminado, presenten los podcasts al resto del grupo.

 Si es posible, miren este divertido videoo ['Esto es lo que sucede cuando respondes a un correo electrónico no deseado \("spam"\)'](#) que habla sobre las estafas en Internet, y luego discutan sus pensamientos sobre lo que sucedió en el video. Si bien el video es divertido con las estafas, tengan en cuenta que estas son muy serias y tenemos que tratar de evitar quedar atrapados en ellas.

¡CONSEJO!

Nunca hagan clic en una ventana emergente, incluso si dice "cerrar" o "cancelar". Utilicen siempre la cruz roja para deshacerse de esta.

¡RESULTADOS DE BÚSQUEDA!

Delito cibernético

Delito cibernético es el nombre que se le da a las acciones que realizan los delincuentes en línea.



Los tipos de delitos cibernéticos incluyen:

- Dañar su computador al eliminar información o dañar el software.
- Robar información privada de su computador o red doméstica, como su dirección de correo electrónico o información bancaria.
- Persuadirlos de que envíen dinero, a menudo utilizando historias falsas sobre oportunidades de inversión, premios o que alguien que conocen tiene problemas en el extranjero y necesita dinero.
- Confirmar que su dirección de correo electrónico es real para poder enviarles más correos de spam.
- Usar su cuenta de correo electrónico (a menudo sin su conocimiento) para reenviar spam a otras personas, con el fin de averiguar las direcciones de correo electrónico de sus amigos y familiares.
- Identificarlos: con suficiente información personal, los delincuentes cibernéticos pueden aprovecharse de ustedes en la vida real, por ejemplo, acercándose a ustedes en un lugar que saben que visitan, o pueden fingir ser ustedes en línea.
- Molestar o asustar deliberadamente a alguien.

RECUERDEN, el delito cibernético es tan ilegal como el crimen normal. Si se encuentran con algo que no creen que sea de confianza, no respondan, bloquéenlo y cuéntenle a un adulto en quien confíen.

3. CASTING DE SPAMS (CONTINUACIÓN)



Phishing y estafas por correo electrónico

Las estafas por correo electrónico son mensajes que intentan convencerlos de que brinden información o envíen dinero

a alguien que no conocen. Por lo general, cuentan una historia tentadora o dramática y tratan de hacer que reaccionen emocionalmente para que sigan sus instrucciones sin pensar.

Phishing es el nombre que se le da a una estafa a través de la cual intentan robarles información, pretendiendo que es un mensaje de una organización en la que confían. A menudo ocurre por correo electrónico, pero también pueden recibir llamadas telefónicas y mensajes de texto. Es posible que los mensajes intenten hacer que hagan algo dañino, como abrir un archivo adjunto que contiene un virus, ir a una página web peligrosa o dar información personal.

Para protegerse de los correos electrónicos fraudulentos y los intentos de phishing, tengan cuidado con:

- Correos electrónicos de personas que no conocen o que no estaban esperando.
- Correos electrónicos de alguien en su lista de contactos, pero escritos de una manera que no suena como su amigo, o que les da instrucciones que parecen extrañas, como "Encontré esta gran oferta" o "Haz clic aquí para ver el video".
- Mensajes que no están dirigidos personalmente a ustedes, como llamándolos "Estimado cliente" en lugar de usar su nombre.
- Mensajes que utilizan un lenguaje dramático o cuentan historias inverosímiles.
- Cualquier correo electrónico que les indique que ingresen su contraseña u otra información personal, que verifiquen su cuenta o que hagan clic en un enlace.
- Archivos adjuntos que no estaban esperando o con nombres y tipos de archivos de programa extraños, como nombres de archivos que terminan en ".exe".

Puede ser bastante difícil detectar un intento de phishing, así que para estar seguros, intenten seguir estas reglas básicas:

- Nunca hagan clic en enlaces en correos electrónicos. En su lugar, escriban la dirección del enlace directamente en su navegador.
- Si sospechan que un correo electrónico puede no ser genuino, no reaccionen ni respondan. Si dice que proviene de un amigo, contáctenlo directamente por otros medios y verifiquen si envió el correo electrónico.
- En caso de duda, ¡presionen eliminar!

Software malicioso (Malware)

Malware es el nombre que se le da a las herramientas que utilizan los delincuentes cibernéticos que pueden dañar la información de sus dispositivos, engañarlos para que realicen acciones que no desean realizar y robar su información privada. Para obtener más información sobre algunos tipos comunes de malware, busquen spyware, virus informáticos, troyanos y gusanos en el glosario.

¿Cómo pueden proteger su computador de los malware?

- Comprueben que su software de seguridad esté funcionando y se actualice automáticamente.
- Mantengan activado un firewall y su antivirus.
- Tengan cuidado con correos electrónicos no deseados y las páginas web sospechosas.
- Si no confían en el mensaje, no hagan clic en él.
- Consulten con sus padres/cuidadores antes de descargar cualquier cosa. Las descargas pueden contener malware que podría dañar su computador.

3. CASTING DE SPAMS (CONTINUACIÓN)

¿Está bien descargarlo?

Transmitir y descargar medios como películas y música es una gran parte de la actividad en línea, y hay muchas páginas web que les brindan acceso fácil a excelente material nuevo. Desafortunadamente, no siempre es legal. Se trata de derechos de autor. Si ustedes crean algo original, es de su propiedad y tienen derecho a controlar quién puede usarlo, modificarlo o copiarlo. Los artistas se ganan la vida con las regalías, que es el dinero que se les paga cada vez que alguien compra una copia de su trabajo, ya sea un CD/DVD, entradas para un concierto o proyección de una película, o una versión digital. Si descargan algo ilegalmente, están tomando una copia sin el permiso del propietario. Entonces tienen que tomar una decisión. ¿De dónde obtienen sus medios y qué significará esa decisión para ustedes?

Algunos puntos para reflexionar::

- El riesgo de tener un malware en su computador es mucho mayor si descargan archivos ilegales.
- Es cierto que las empresas que manejan los artistas, como los sellos discográficos, a menudo ganan mucho más que los propios artistas. Sin embargo, estos son acuerdos entre los artistas y las empresas, y no tienen nada que ver con nuestras decisiones de pagar por el contenido que queremos o intentamos conseguir de manera gratuita.
- Muchos artistas están muy descontentos de pensar que lo que trabajaron duro para crear se puede obtener por nada. Cuando las personas descargan copias piratas del trabajo de un artista, no tienen en cuenta cómo se siente el creador al respecto.

- Si usan servicios ilegales, están infringiendo la ley. Pueden pensar que la posibilidad de que los atrapen es realmente pequeña, pero si son una de las personas que son capturadas y acusadas, las consecuencias pueden ser realmente grandes: multas enormes, prohibiciones de internet, antecedentes penales, incluso tiempo en la cárcel. Realmente podría afectar su futuro.
- Algunas personas dicen que copiar algo no es lo mismo que robarlo, porque en realidad no se lo han quitado a nadie. Pero eso es como decir que una canción o una película no es un producto para comprar. Si eso fuera cierto, ya no habría nuevas canciones o películas, porque los artistas y las industrias que los rodean no podrían ganarse la vida.
- Las copias piratas suelen tener una calidad mucho menor que la que obtienen si las compran legalmente.



PROTÉGETE... A TI MISMO/A DE LOS RIESGOS EN LÍNEA

4. ¿COMPARTIRLA O NO?



 30 min.

 **RESULTADO:**
Saber qué información es seguro compartir en línea.

 **MATERIALES:**
una hoja grande de papel, un marcador, una cuerda larga o una tiza.

QUÉ SUCEDE:

Hay muchas cosas que los describen y pueden decirle a alguien quiénes son. La mayoría de las personas disfrutan compartir información personal. Es una forma divertida de conectarse con otras personas, explorando las cosas que tenemos en común.

Como grupo, piensen e identifiquen información que crean que es personal. Escriban todas las ideas en una hoja de papel grande.

La información personal crea su identidad: su nombre, rostro, edad, familia, color favorito, dirección, la escuela a la que asisten, pasatiempos, creencias personales, equipos deportivos, actor de película favorito, grupo de Guidismo y Escultismo Femenino, la ruta que caminan para volver a casa, su juego en línea favorito, número de teléfono, lugar de trabajo de sus padres o cuidadores, contraseña, salario, etc.


Piensen si está bien compartir toda la información personal.

Parte de su información personal se puede utilizar para identificarlos personalmente. Esto se llama información privada y no deben compartirla.

La información privada es todo aquello que es exclusivo de ustedes y que no tienen en común con muchas personas. Su escuela, grupo de Guidismo y Escultismo Femenino, la ruta que toman para volver a casa, número de teléfono, contraseña, lugar de trabajo de sus padres o cuidadores, contraseña, salario.

¡CONSEJO!

Divide a los participantes más jóvenes en equipos más pequeños para facilitar la discusión.

 Si es posible, miren el video "[Información privada y personal](#)" ("[Private and Personal Information en inglés](#)") para obtener más información.

¿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?"

Por ejemplo: ¿Hay muchas otras personas viviendo en la calle Western 5, apartamento 9? ¿El personaje de Elsa de la película Frozen es famoso y amado por otros niños? Está claro que puedo hablar sobre la Reina de Hielo en línea, ¡mientras que es más seguro no compartir mi dirección!

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. Recuérdales 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, márkennlo con un círculo para que se destaque.

4. ¿COMPARTIRLA O NO? (CONTINUACIÓN)



DESPUÉS DE ESO, DISCUTAN:

- ¿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?

Las imágenes y los videos que comparten en línea pueden revelar información privada, a través de las etiquetas de ubicación o letreros que se encuentren en un segundo plano. Revisen cuidadosamente antes de publicar algo.

Compartir información privada en línea significa que cualquier persona puede verla, especialmente si la comparten en público. Hay personas que podrían querer aprovecharse de ustedes, como estafadores o acosadores (groomers en inglés), así que asegúrense de mantener su privacidad.

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 de Guidismo y Escultismo Femenino? ¿Cuáles son algunas de las cosas que se pueden usar en su contra cuando se comparten en las redes sociales? Si es posible, miren el video



If possible watch the video "[Piensen antes de compartir | UNICEF \("Think before you share" en inglés\)](#)".

VE MÁS ALLÁ

Realiza la actividad “¿Quién es?” que encontrarás en esta sección, y su opción de ‘Ve más allá’ para ver quién podría estar escondido detrás de la pantalla.



PIENSEN DOS VECES ANTES DE HACER CLIC EN "PUBLICAR".

Lo que publiquen se puede usar en su contra. Por ejemplo, hacerle saber al mundo que se van de vacaciones o publicar la dirección de su casa le da a los posibles ladrones la oportunidad de atacar. Deben evitar publicar ubicaciones específicas de fiestas o eventos, así como números de teléfono.



5. ¿QUIÉN ES?



RESULTADO:
Comprender que cualquiera puede esconderse detrás de una cuenta en línea y no siempre quieren ser nuestro amigo.

MATERIALES:
Una sábana grande no transparente (por ejemplo, una sábana vieja).

PREPÁRATE:
Haz un agujero en la sábana a la altura de la cara, lo suficientemente grande para que pase la nariz y póntela.

QUÉ SUCEDE:

¿Pueden adivinar quién está detrás de la sábana?

1. Divídanse en 2 equipos.
2. Haz que el primer equipo se haga detrás de la sábana. El equipo ahora decide en silencio cuál de sus miembros meterá la nariz por el agujero.
3. El equipo del otro lado trata de descifrar de quién es la nariz, y el equipo que juega debe dar una respuesta. Después lo intenta el grupo opuesto.
4. Continúen con un ojo, una oreja, una mejilla, la frente, incluso pueden hacer lo mismo con las manos y los pies si se sienten cómodos, creando un segundo agujero más grande en la sábana. Intenten hacer también un par de rondas sin confirmar quién se está escondiendo detrás de la sábana.



DISCUTAN:

- ¿Qué tan fácil fue adivinar quién se estaba escondiendo detrás de la sábana cada vez?
- La sábana es como la pantalla del computador y la Internet: cualquiera puede esconderse detrás de ella, mostrándonos o dándonos cualquier información que desee sobre sí mismos. Esto se llama un perfil falso. ¿Pueden pensar en alguna razón por la que alguien querría mentir sobre su identidad?
- ¿Pueden pensar en algún lugar en línea donde alguien pueda acercarse a ustedes con un perfil falso?
- ¿Qué deben hacer si alguien que no conocen les habla en línea?

¡CONSEJO!

Utilicen siempre un apodo en Internet en lugar de su nombre real, y no den su nombre real si alguien les pregunta.

5. ¿QUIÉN ES? (CONTINUACIÓN)

La mayoría de nosotros hablamos con personas en línea; es una excelente manera de mantenernos conectados. Incluso a veces puede ser una buena forma de hacer nuevos amigos. Pero es realmente importante comprender los peligros de hablar con alguien que no conocen.

Enviar mensajes de texto en línea es conveniente y fácil, pero conlleva ciertos riesgos, especialmente si están chateando con personas que no conocen en la vida real.

La persona al otro lado de la conversación podría no ser quien dice ser. Incluso podrían decir que son amigos de amigos para convencerlos de que respondan.

Estas personas pueden contactarlos buscando aprovecharse de ustedes, independientemente de su edad, su género o cualquier otra característica personal.

Todas las plataformas en línea que se pueden usar para enviar mensajes de texto o chatear con alguien se pueden usar para acercarse a ustedes: juegos, redes sociales, aplicaciones de mensajería instantánea, etc.


Si alguien que no conocen les habla en línea, no respondan. Si insisten, pueden bloquearlos o hablar con un adulto en el que confíen.


VE MÁS ALLÁ

¿PODRÍAS CONTESTAR EL MENSAJE?



 30 min.

 **MATERIALES:**
Papeles, lápices, escenarios de insinuación/acoso (grooming en inglés) (consulta la herramienta a continuación). Sería bueno tener: un dispositivo digital para ver videos.

 **PREPÁRATE:**
Confirma con un/a líder previamente cuál de los escenarios sugeridos es más apropiado para el grupo o busca su ayuda para crear el tuyo.

QUÉ SUCEDE:

Es difícil saber quién está detrás de cada perfil en línea y, lamentablemente, no todos son sus amigos. Hay personas que intentarán acercarse para insinuarse y acosarlos sexualmente.

La insinuación/acoso sexual en línea es cuando alguien comienza una relación en línea con una persona joven y la engaña o la presiona para que haga algo sexual. Cualquiera puede insinuársele a otra persona. Pueden ser viejos o jóvenes. Y pueden ser hombres o mujeres.

Los insinuadores/acosadores sexuales (groomers en inglés) en línea son muy buenos para mentir sobre quiénes son.

Puede ser difícil saber si alguien es un amigo en línea o si está tratando de que le envíen imágenes o videos sexuales.

El insinuador/acosador sexual establece una conexión emocional con ustedes para intentar que ustedes hagan cosas como:

- tener conversaciones sexuales en línea o por mensajes de texto
- enviar imágenes de sí mismos desnudos, lo que a veces se llama "sexting"
- enviar videos sexuales de sí mismos
- hacer algo sexual en vivo en la webcam
- reunirse con ellos en persona.

5. ¿QUIÉN ES? (CONTINUACIÓN)

Piensen en todas las plataformas en línea diferentes donde pueden chatear con personas en línea. Escribanlas en una lista para que todos las vean. Algunas respuestas incluyen sus plataformas de redes sociales favoritas, aplicaciones de mensajes de texto o juegos en línea. A veces, extraños intentarán hablar con ustedes a través de estas plataformas, con el objetivo de entablar una relación en línea y engañarlos o presionarlos para que hagan algo sexual.



Si es posible, miren el video "[#BelnCtrl - A Short Film on Online Grooming](#)" antes de continuar.

A continuación, explorarán algunos escenarios de insinuación/acoso sexual en línea. Forma grupos de 2 -4 personas. Dale a cada grupo un escenario. Tienen 5 minutos para discutirlo mientras caminan por el área de reunión.



DISCUTAN sus escenarios, así como lo siguiente:

- ¿Qué deben hacer si alguien que no conocen los contacta en línea?
- ¿Cuáles son algunas de las señales de alerta que pueden detectar del comportamiento de los extraños?
- ¿Qué estrategias podrían utilizar en caso de que encuentren este tipo de acercamiento?

¡CONSEJO!

Reunirse con un amigo que hayan conocido en línea puede ser riesgoso. Si realmente quieren conocerlo/a, hablen con un adulto y asegúrense de que los acompañe.



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Signos de insinuación/acoso sexual

Los insinuadores/acosadores sexuales a menudo:

- Encuentran cosas en común con ustedes.
- Los hacen sentir especiales (lenguaje de coqueteo).
- Ofrecen obsequios, favores, dinero y / o crédito para juegos.
- Piden encontrarse cara a cara.
- Les envían muchos mensajes de muchas formas diferentes, por ejemplo, a través de Facebook, mensajes de texto y salas de chat.
- Les piden que mantengan sus conversaciones en secreto.
- Intentan averiguar más, por ejemplo, en qué habitación se encuentra su computador, para saber si sus padres o cuidadores se darían cuenta.
- Empiezan a enviarles mensajes sexuales sutiles. Podrían empezar diciendo cosas agradables sobre su apariencia o su cuerpo o preguntar cosas como: "¿Te han besado alguna vez?"
- Consiguen que compartan información personal, como secretos sobre ustedes mismos o dónde viven o estudian.
- Es posible que intenten persuadirlos de que envíen imágenes sexuales de ustedes mismos, diciendo que se sentirán heridos o molestos si no lo hacen. Si ya han enviado imágenes suyas, podrían amenazarlos con publicar sus imágenes en línea o mostrárselas a personas que conocen si no les envían más.

Si creen que están siendo acosados sexualmente, ¡aquí les explicamos cómo responder!

- *Entiendan lo que está pasando*
Los insinuadores/acosadores sexuales pueden contactarlos a través de cualquier aplicación de mensajería de texto en línea común: videojuegos sociales y/o redes sociales como Messenger, Viber, Twitter, Tik tok, etc. Recuerden: si no los conocen en la vida real, entonces son un extraño. Pero los insinuadores/acosadores sexuales también pueden actuar fuera de las redes, por lo que si alguien que ya conocen los hace sentir incómodos, tampoco está bien.
- *Pídanles que se detengan o ignórenlos*
Si primero quieren tratar de lidiar con la situación ustedes mismos, pueden comenzar pidiéndole a la persona que se detenga, díganle que no se sienten cómodos. Si eso no funciona, recuerden que no tienen

5. ¿QUIÉN ES? (CONTINUACIÓN)

que responder, simplemente salgan de la plataforma o ignórenlos. No acepten obsequios, favores ni créditos para juegos. Es posible que los utilicen para presionarlos para que hagan algo que no desean hacer. Abandonen la conversación.

- **Cuéntele a un adulto en quién confíen**
Si sigue hablando con ustedes, puede ser mejor que le cuenten a un adulto de confianza o que lo reporten. Decirle a alguien puede parecer realmente aterrador y es posible que sientan que se van a meter en problemas. También puede resultar vergonzoso. Pero decírselo a alguien realmente puede ayudarlos a comenzar a salir de una situación mala o incómoda. Pueden hablar con uno de sus padres, un cuidador u otra persona de su familia; el padre o cuidador de un amigo, o un vecino; maestra, líder Guía, entrenador/a deportivo/a o miembro del personal de su escuela; un médico, enfermera/o escolar o consejero/a escolar; líder religioso, por ejemplo, un sacerdote, imán o rabino.
- **Repórtenlo**
La mayoría de las plataformas sociales tienen un botón de “reportar”. Con la ayuda de un padre o un cuidador, también pueden denunciar en la policía si un adulto o un extraño les envió un mensaje sexual, les pidió que le enviaran un mensaje sexual, les envió algo que los hizo sentir incómodos o les pidió que se reunieran con él. Por último, si son menores de 18 años y alguien publica una imagen explícita o desnuda en línea, también pueden reportarlos en Internet Watch Foundation (IWF por sus siglas en inglés). Ellos pueden ponerse en contacto con la página web para intentar eliminarla sin involucrar a nadie..
- **Auto-cuidado**
Nadie debería chantajearlos o presionarlos para que hagan algo sexual en línea. Si alguien está haciendo esto, no están solos y no han hecho nada malo. Incluso si han respondido, está bien cometer errores. Todos lo hacemos, solo asegúrense de obtener ayuda si se sienten preocupados o molestos por algo que pasó en línea. Pueden sentirse asustados, violados o molestos. Hablen con un adulto de confianza o hablen con los programas o líneas de atención nacionales designados.

HERRAMIENTAS ★

Escenarios de insinuación/acoso sexual

Te sugerimos que decidas de antemano cuál de los escenarios sugeridos te parecen apropiados para tu grupo. También puedes crear el tuyo propio, dependiendo de las necesidades de tu grupo.

- ★ Mary ha estado hablando en línea con una niña llamada Carla desde hace unos días. Mary le ha dicho a Carla dónde vive, cuántos años tiene, adónde va a la escuela y cómo es.
- ★ Julie le pregunta a Cindy a qué escuela va. ¿Está bien que Cindy se lo diga? (¿Qué más no debería decirle Cindy a Julie?).
- ★ Muhammed está en línea hablando con su amigo de la escuela, Ahmad. Están trabajando juntos en sus deberes y estudiando para un examen. Muhammed dice que deberían reunirse antes de la clase para repasar para el examen. ¿Está bien? (¿Debería Muhammed preguntarle a sus padres sólo para asegurarse?).
- ★ Jennifer acaba de recibir un mensaje en línea de alguien llamada Lisa que dice, “¡Oye, conozco a tu amigo Shawn! ¡Eres muy bonita!”. Han estado intercambiando mensajes durante la última hora y Lisa la está llenando de cumplidos y haciéndola sentir muy especial. ¿Debería Jennifer continuar la discusión? (¿Qué debería hacer ella?).
- ★ Pedro está hablando con un amigo en línea, a quien conoció en Internet. El amigo se ofrece a ayudarlo con su tarea y le pide el número de teléfono. ¿Está bien que Pedro se lo dé, ya que tiene que ver con la tarea? (¿Qué debería hacer Pedro?).
- ★ Jeanette conoció a Aisha en Internet y ha estado hablando con ella en línea desde hace varios meses. Aisha dice que tiene la misma edad que Jeanette y que vive cerca. Aisha quiere encontrarse con Jeanette en el centro comercial para ir de compras. ¿Debería Jeanette ir a conocerla? (¿Qué debería hacer ella?)

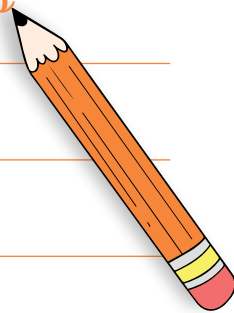
5. ¿QUIÉN ES? (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

Escenarios de insinuación/acoso sexual

- ★ Mary conoció a Jeff en línea hace unas semanas. Parecían tener la mejor comunicación, se enamoraron y él la ayudó dándole crédito para su juego favorito en línea. Después de eso, le pidió un video en ropa interior a cambio del favor y ella se lo envió. Ahora quiere más y amenaza con publicar el video en línea. Ella pensó que podía confiar en él. ¿Debería enviar más? (¿Qué debería hacer ella?).
- ★ Sandra recibe un mensaje en línea de un hombre que dice que su nombre es Sr. Phillips y le dice a Sandra que es profesor de física. El Sr. Phillips quiere saber a qué escuela va Sandra y cuál es el nombre de su maestra. ¿Debería decírselo Sandra? (¿Qué debería hacer Sandra?).
- ★ Paul conoció a Anna en línea, ella le dijo que tienen la misma edad y han estado hablando desde hace varios meses. También se confesaron su amor mutuo hace unos días. Hoy Anna le pidió a Paul que le enviara una foto desnudo, ya que están muy enamorados. ¿Qué debe hacer?
- ★ ¡Mark recibe un mensaje que dice que se ganó una Xbox gratis! Solo necesita enviar su dirección y número de teléfono para que se lo puedan enviar por correo. ¿Debería dar la información? (¿Qué debe hacer?)

Notas



6. ACOSADOR CIBERNÉTICO



 **Flexible.**

 **RESULTADOS:**
Aprender qué es el ciberacoso y cómo abordarlo.

 **MATERIALES:**
Depende del tipo de encuesta e informe que elijas hacer.



DISCUTE con tu grupo:

- ¿Por qué creen que las personas pueden ser poco amables entre sí en línea?
- ¿Alguna vez han leído comentarios maliciosos en línea sobre ustedes mismos u otras personas? ¿Sucedería eso alguna vez en la vida real?
- ¿Cómo sucede y qué podrían hacer para detenerlo?

Explore qué es el ciberacoso y cómo detenerlo. Pueden encontrar información a continuación. También pueden encontrar, con la ayuda del/de la líder de su grupo, algunos videos para ver sobre el tema.

Luego, realicen una encuesta sobre el ciberacoso en su escuela o grupo comunitario para recopilar las opiniones y experiencias de sus compañeros. Pueden hacer preguntas como:

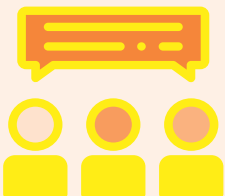
- ¿Han experimentado ciberacoso?
- ¿Cómo lo manejaron? ¿Pidieron ayuda y de quién?
- ¿Cuáles creen que son las formas más efectivas de abordarlo?
- Cualquier otra cosa que se les ocurra.

Asegúrense de preguntar las experiencias de niñas y niños por separado, y compararlas. ¿En qué se diferencian?

Conviertan sus hallazgos en un póster o una infografía e intenten que su escuela y/o comunidad local publiquen su informe, ya sea en línea, en papel o en ambos, para generar conciencia sobre el ciberacoso.

¡CONSEJO!

Si alguien los acosa o amenaza en línea: tomen una captura de pantalla - bloquéenlo/a - denúncienlo/a! Aquí hay 2 guías útiles que pueden utilizar, ofrecidas por páginas web como [Internet Matters](#) y [SaferInternet.org](#)



LOS JÓVENES NOS DIJERON... Uno de cada tres jóvenes en 30 países dijo haber sido víctima de ciberacoso, y uno de cada cinco informó haber faltado a la escuela debido al ciberacoso y la violencia. [U-Report / UNICEF, 2019](#)

6. ACOSADOR CIBERNÉTICO (CONTINUACIÓN)



¡ RESULTADOS DE BÚSQUEDA!

¿Qué es el ciberacoso?

Cuando alguien usa la tecnología para ser deliberada y repetidamente cruel con otra persona, se denomina ciberacoso. A menudo no tiene malas intenciones, podría ser simplemente alguien que está haciendo un chiste. Pero si lastima a alguien, está mal. Le puede pasar a cualquiera y deja a las personas sintiéndose solas e inseguras. Puede incluir:

- Excluir a las personas de las conversaciones en línea.
- Etiquetar imágenes de forma inapropiada.
- Enviar mensajes de texto, comentarios o correos electrónicos con malas intenciones.
- Poner imágenes o mensajes desagradables en páginas de redes sociales.
- Imitar a otras personas en línea.

A nadie le gusta que lo traten mal, ya sea cara a cara o en línea. El ciberacoso puede ser particularmente perturbador porque puede suceder en cualquier momento o lugar: logra su objetivo cuando y dondequiera que las personas acceden a Internet. Si se lleva a cabo en un espacio público, como una red social, mucha gente puede participar y la persona que lo inicia puede sentirse anónima, y segura, porque puede ser muy difícil saber dónde comenzó la acción desagradable.

¿Y si les pasa a ustedes?

- No respondan. Cambien su configuración de privacidad y bloqueen a la persona responsable.
- Guarden copias de los correos electrónicos, mensajes de texto y conversaciones.
- Hagan clic en el botón de “reportar”, si lo hay.
- Encuentren a alguien en quien confíen, como un buen amigo o familiar, y cuéntenle.
- No asuman que no se puede hacer nada. El ciberacoso es un delito en muchos países y, con frecuencia, el agresor puede ser procesado por la ley.
- Si la persona que está siendo mala con ustedes va a su escuela o comparte mensajes crueles con sus compañeros de clase, hablen con un maestro en quien confíen para que los aconseje. La escuela puede tener una política y herramientas para ayudarlos.

¿Qué pasa si soy testigo de que alguien está siendo víctima de ciberacoso?


- Independientemente de si es un amigo o no, si saben que alguien esté siendo víctima de ciberacoso, ustedes pueden ayudar.
- No participen. Reenviar mensajes o imágenes desagradables los convierte en parte del acto, incluso si ustedes no lo iniciaron.
- Hablen con la persona que está siendo víctima del ciberacoso y asegúrense de que sepa que ustedes la apoyan y que no está sola.
- Hablen con un adulto de confianza y reporten lo que está pasando.


7. DECLÁRATE EN CONTRA DEL ACOSO SEXUAL⁶



 40 min.

 **RESULTADO:**
Definir el acoso sexual, cómo sucede en línea y entender las formas de protegerse.

 **MATERIALES:**
Declaraciones sobre acoso sexual en persona y en línea (consulta la herramienta a continuación).

 **PREPÁRATE:**

- **Asegúrate de leer la actividad para evaluar si es apropiada para tu cultura, contexto y tu grupo.**
- **Revisa tus acuerdos de #espacioaliente #bravespace antes de comenzar, para que todos se sientan cómodos de participar activamente.**
- **Algunos de los participantes pueden sentirse incómodos durante la actividad. Hazles saber que pueden tomar un descanso.**

QUÉ SUCEDE:

Explícale al grupo que esta sesión trata sobre el acoso sexual, que es una forma de violencia contra niñas y mujeres jóvenes.

1. Primero van a explorar qué es el acoso sexual.

- Pídele a todos que se pongan de pie.
- Etiqueta un lado del espacio como “siempre”, el otro lado de la habitación como “nunca” y el medio como “a veces”.
- El grupo debe escuchar las declaraciones que vas a leer en voz alta y considerar si son ejemplos de acoso sexual.
- Muévete al lado que representa su respuesta.
Pregúntale a los participantes por qué han elegido esa posición y anima a las personas a moverse si escuchan y/o están de acuerdo con un punto de vista diferente.

Los participantes pueden que se congreguen en el medio, ya que pueden pensar que hay diferentes escenarios en los que a veces es aceptable y a veces no. Explícales que todas

las declaraciones son una forma de acoso sexual. Muchas personas no se dan cuenta o piensan que es “solo una parte normal de la vida”, pero este lastima a las personas y no debe considerarse normal.

Intenten como grupo dar una definición general de lo que es el acoso sexual.

El acoso sexual es un comportamiento sexual no deseado y no bienvenido que interfiere con su vida. El acoso sexual es un comportamiento que no les agrada o no desean. Por ejemplo, cuando:

- Están sentadas en un autobús al lado de un hombre y él comienza a tocarlas y acariciarlas.
- Pasan junto a un grupo de hombres o niños que hacen comentarios sexuales inapropiados.
- Están en una fila larga y el niño o el hombre a su lado empieza a tocarles la cola.

⁶Esta actividad ha sido adaptada del Manual de Líderes de la WAMGS Voces contra la violencia de los Años Intermedios.

7. DECLÁRATE EN CONTRA DEL ACOSO SEXUAL (CONTINUACIÓN)

2. Pregúntale al grupo si creen que el acoso sexual puede ocurrir en línea. ¿Qué tipo de comportamientos podrían encontrar y en qué plataformas? ¿Creen que afecta más a los niños o las niñas?

Luego esparce las declaraciones sobre acoso sexual en línea por toda la sala.

Pídele que los participantes que recorran el salón y las lean. Deben calificar cada una de las declaraciones de 0 a 3, dependiendo de qué tan grave creen que es el acoso. Discutan cualquier pensamiento.

Explica que todas las declaraciones son una forma de acoso sexual en línea, y que siempre es muy grave. El acoso sexual en línea puede hacerlos sentir amenazados, explotados, coaccionados, humillados, molestos, sexualizados o discriminados, al igual que cuando ocurre en persona. Cualquiera de las acciones pueden ser realmente hirientes e impactantes para la persona que las está sufriendo. Si bien le puede pasar a cualquiera, afecta más a las niñas y a las mujeres. Intenten como grupo dar una definición general de lo que es el acoso sexual en línea.

El acoso sexual en línea es cualquier conducta sexual no deseada a través de cualquier plataforma digital.

Se reconoce como una forma de violencia sexual e incluye una amplia gama de comportamientos que utilizan contenido digital (imágenes, videos, publicaciones, mensajes, páginas web) en una variedad de plataformas diferentes (privadas o públicas). (Fuente: UK Safer Internet Centre)

Por ejemplo, cuando alguien:

- Hace comentarios sexualizados (por ejemplo, en fotos) o "bromas" de carácter sexual.
- Les envía contenido sexual (imágenes, emojis, mensajes) sin su permiso.
- Comparte imágenes/videos sexuales suyos, tomados sin permiso.
- Los acosa o los presiona en línea para que compartan imágenes sexuales o se involucren en un comportamiento sexual, o los amenaza sexualmente en línea (por ejemplo, amenazas de violación).
- Los intimida por su género y/u orientación sexual.
- Publica chismes, rumores o mentiras en línea sobre algún comportamiento sexual, y los nombra directa o indirectamente a ustedes.



DISCUTAN:

- ¿Cómo pueden detener el acoso sexual en línea? ¿Existe alguna herramienta proporcionada por las plataformas?
- ¿Hay algunas acciones que deban tomar antes de reportar?
- ¿Con quién pueden hablar al respecto?
- ¿Existen algunas leyes contra el acoso sexual en línea?

7. DECLÁRATE EN CONTRA DEL ACOSO SEXUAL (CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

¿Qué pueden hacer si han experimentado acoso sexual en línea?

1. Hablen con un adulto en quien confíen: ustedes no están solos. Hablar con alguien de su familia, su grupo de Guidismo o Escultismo o su escuela les brindará consuelo y los ayudará a lidiar con la situación.
2. Documenten: con la ayuda de un padre o cuidador, guarden los correos electrónicos, mensajes de voz y mensajes de texto. Tomen capturas de pantalla y copien enlaces directos, siempre que sea posible.
3. Bloqueen-Silencien-Reporten: pueden bloquear cuentas y a veces pueden silenciar cuentas o incluso publicaciones o palabras específicas. Pueden reportar a la plataforma cualquier abuso que infrinja los condiciones de servicio para intentar que se elimine una publicación o se suspenda una cuenta.
4. Aplicación de la ley: Dependiendo de la extensión del acoso, sus padres o cuidadores podrían considerar informar a la policía.
5. Protejan sus cuentas: hagan que las cuentas sean privadas, cambien contraseñas, revisen qué información personal han hecho pública en línea.
6. Practiquen el auto-cuidado: recuerden, esto no es culpa suya. El acoso sexual en línea puede hacer que sientan miedo o vergüenza. Es agotador y desmoralizador. Puede tener un impacto en su salud mental, emocional y física. Pidan apoyo para manejar sus sentimientos.

[Adaptado de <https://hbr.org/2020/06/youre-not-powerless-in-the-face-of-online-harassment>]

HERRAMIENTAS ★

Declaraciones de acoso sexual:

¿Es esto acoso sexual?

- Hacer comentarios inapropiados de naturaleza sexual.
- Difundir imágenes sexys de alguien en línea o mediante un teléfono móvil.
- Sujetar la tira del sujetador de alguien.
- Tocar la cola de un niño.
- Manosear o tocar el cuerpo de una niña sin su permiso.
- Pellizcar la cola de alguien.
- Levantar las faldas a alguien cuando pasa.
- Mirar fijamente a alguien de forma sugerente o intimidante y sexual.
- Silbarle a alguien en la calle.
- Gritar algo sobre la apariencia de una niña mientras pasa, de una manera que la incomode.

Declaraciones de acoso sexual en línea

Califiquen las siguientes acciones de 0 al 3, según qué tan grave crean que son:

- Grabar videos sexys de alguien con su permiso y compartirlos en línea.
- Pedirle dinero a una niña por no publicar imágenes sexys en línea.
- Difundir rumores en línea sobre la actividad sexual de un niño.
- Comentar una foto de alguien en traje de baño de una manera que lo/a haga sentir incómodo.
- Compartir en línea el perfil de un niño y llamar a otros para acosarlo sexualmente.
- Revelar públicamente en línea el género u orientación sexual de alguien.
- Crear una encuesta en línea para calificar qué tan atractivas son las niñas de su clase.
- Comentar sexualmente sus fotos en línea.
- Tomar una foto debajo de la falda de una niña sin permiso y compartirla en línea.
- Pedirle a alguien repetidamente que envíe fotos o videos explícitos.


8. DETECTA EL ANUNCIO



 20 min.

 **RESULTADO:**
Entender cómo los anuncios intentan vendernos productos.


 **MATERIALES:**
Anuncios y artículos patrocinados (consulta la herramienta a continuación)

 **PREPÁRATE:**
Oculta todos los anuncios, artículos patrocinados y artículos de noticias alrededor del área de reunión.

QUÉ SUCEDE:

La publicidad se presenta de muchas formas: en TV, YouTube, aplicaciones, radio, vallas publicitarias, revistas, periódicos, películas, Internet, advergames, mensajes de texto, redes sociales y más. Los anuncios siempre intentan hacer que compren algo. Están tratando de influir en su forma de pensar o hacerlos cambiar de opinión sobre algo. Y siempre apuntan a que sus productos se vean bien, quizás incluso mejor de lo que realmente son.

Con esta actividad explorarán la publicidad en línea.

 Si es posible, primero miren el video ["Cómo funcionan los anuncios en Internet: ¿Qué dice el anuncio?"](#) ("How ads on the internet work: What does the ad say?" en inglés)

Luego, ¡"detecten el anuncio"!

1. Divídanse en equipos más pequeños.
2. En un área designada, los equipos buscan pedazos de información. Puedes incluir tantos como desees.
3. Pero cuidado: ¡hay muchos anuncios y desinformación escondidos allí también! ¿Pueden los equipos identificar cuál es cuál?
4. El equipo que identifique la mayor cantidad de datos gana.

DISCUTAN:



- ¿Los anuncios y los fragmentos de desinformación hacen que sea más difícil o más frustrante encontrar la información real?
- ¿Cómo los hicieron sentir los anuncios/la desinformación? ¿Qué están insinuando los anuncios?
- ¿Cómo se retrata a las niñas y las mujeres en la publicidad? ¿Cómo podría afectar eso en cómo ellas se ven a sí mismas?
- A excepción de los artículos y las páginas web, ¿hay otros lugares donde se pueda esconder la publicidad (películas, videos, música)?

A veces, los anuncios se enfocan en nuestras inseguridades para vendernos productos. Cuando miramos anuncios, a veces podemos sentirnos inadecuados o que nos falta algo, o que necesitamos ser o tener algo que no tenemos. Por ejemplo, podrían insinuar que las mujeres deben ser delgadas, bonitas u obedientes. Los hombres deben ser agresivos, fuertes o inteligentes.

8. DETECTA EL ANUNCIO (CONTINUACIÓN)

Es interesante mirar los anuncios y tratar de comprender qué tipo de mensajes transmiten sobre:

- La belleza y la forma corporal
- Lo que comemos
- El estilo de vida
- El género
- Las familias
- La diversidad cultural
- La prosperidad y la equidad

Se pueden esconder a simple vista o incluir cuidadosamente en artículos, publicaciones, videos musicales, películas, etc. O estos productos pueden actuar ellos mismos como publicidad. Por ejemplo, cuando se estrena una nueva película, a menudo va acompañada de una campaña de marketing que incluye juguetes, comida rápida o ropa.



¡ RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

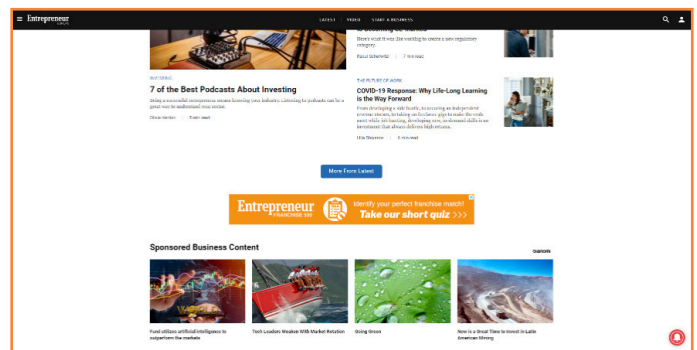
Tipos de anuncios en línea:

- **Publicidad en redes sociales:** Facebook, Instagram, Pinterest, TikTok, Twitter, Snapchat, YouTube, todos incluyen contenido patrocinado. En estas plataformas también pueden encontrar lo que llamamos marketing de influencers. Los "influencers" son celebridades populares o usuarios con numerosos seguidores a los que a veces se les paga por promocionar ciertos productos a través de sus plataformas. Estas publicaciones deben estar claramente marcadas como "patrocinadas".
- **Publicidad nativa:** Las marcas le pagarán a las páginas web de noticias en línea y a los editores para que creen publicaciones y videos para que se vuelvan virales. También les pagan para distribuir este contenido patrocinado a su audiencia masiva, a través de las redes sociales y su página web.
- **Publicidad gráfica** Los banners y los anuncios emergentes a menudo tienen como objetivo engañar a los usuarios de Internet para que hagan clic en anuncios engañosos mientras están en una página web o plataforma.

HERRAMIENTAS ★

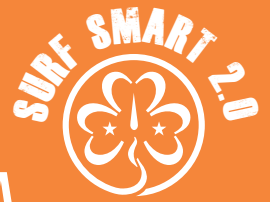
Anuncios y artículos patrocinados

Puedes utilizar el material proporcionado aquí o puedes utilizar ejemplos en tu propio idioma, buscando en Internet ejemplos de "anuncios en línea", ejemplos de "anuncios nativos", ejemplos de "marketing de influencers", navegando a través de los medios de comunicación en línea locales. Haz clic derecho en la imagen que desees y cópiala/pégala en un documento de Word para editarla. Utiliza "snipper" para recortar la imagen.



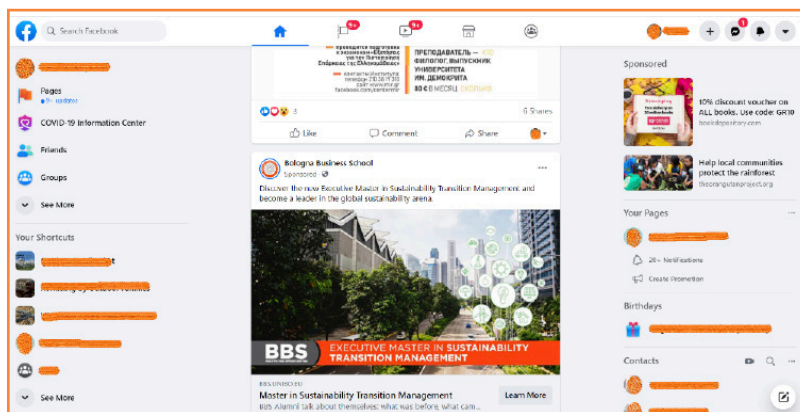
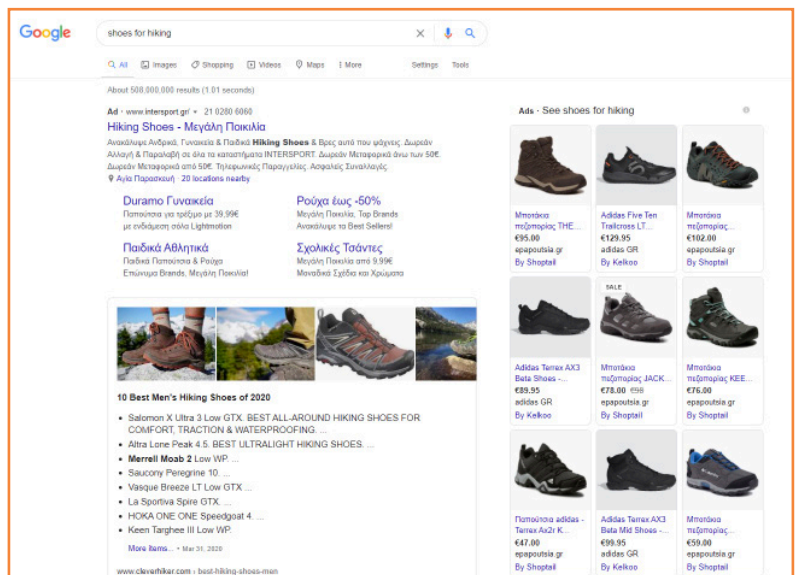
PRESIONA ENTER

PROTÉGETE... A TI MISMO/A DE LOS RIESGOS EN LÍNEA



8. DETECTA EL ANUNCIO (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★



8. DETECTA EL ANUNCIO (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

Polygon NEWS REVIEWS FEATURES VIDEOS FORUMS OPINION PLATFORMS MORE

Online gaming ranks poorly as welcoming place for women, states new research

By Colin Campbell on Oct 22, 2014 at 6:30p @ColinCampbell

SHARE TWEET

FOLLOW POLYGON NOW!
Like (212k) Follow

Gaming is widely viewed as the most hostile of all online environments for women, according to a new report from the **Pew Research Center**.

A report covering online harassment, published today,

WARNING MEN ONLY ENTER AT YOUR OWN RISK
:funny.com

dognamedstella
Maine View Profile

dognamedstella

View More on Instagram

21,199 likes
dognamedstella

#sponsored
Places Stella frequents: Woods, water, anything called "80's Night", and the local @tractorsupply for basically everything.
#TSCPets #stellapproves
view all 209 comments

Add a comment...

Thank! How does your date with our daily email... 22

BuzzFeed

Politics Tech Entertainment Celebs Music Lifestyle Food Science LGBT Sports Animals More +

32 Instagrammers That You Should Totally Be Following

Want to see some awesome photography? Check out these awesome Instagrammers and find more awesome photographs taken with their Samsung GALAXY Camera on Samsung's "Like a Photo. Take It" contest.

Samsung Galaxy Camera
Sponsored Partner

1. **Sylvia Matkowiak (Berlin)**
An advertising exec who started with Instagram photography in November 2010. She sees the world in colour.

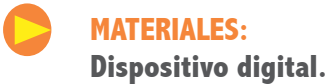
8. DETECTA EL ANUNCIO

(CONTINUACIÓN)

VE MÁS ALLÁ INFLUENCERS



20 min.



MATERIALES:
Dispositivo digital.

QUÉ SUCEDE:

Visiten los canales de YouTube de las celebridades que les gustan. Si tienen más de 13 años de edad y tienen una cuenta en las redes sociales, pueden visitar los perfiles de sus figuras públicas favoritas. En el mundo del marketing, todas estas personas se denominan "influencers" y a veces les pagan por promocionar productos.

Explore sus publicaciones y señalen cualquier cosa que sea un anuncio. Busquen hashtags que indiquen una publicación patrocinada, como #anuncio #ad, #patrocinado #sponsored e intenten identificar parte del contenido que es patrocinado. ¿Es fácil? ¿Sabían qué si están promocionando un producto en las redes sociales, deben mencionarlo claramente?

 Miren el video "[Estrella social - Anuncios disfrazados](#)" ("[Social Star - Ads in Disguise](#)" en [inglés](#)) para obtener más información sobre la forma en que los influencers promocionan productos.

¿SABÍAN QUÉ?
Cuando visitan una página web o una aplicación, a veces los anuncios en línea están tan mezclados que no podemos distinguirlos del resto de la página que estamos navegando. Para encontrarlos, busquen palabras pequeñas como "Publicidad", "Patrocinado", "Pagado por" o el nombre de las marcas incluidas en los artículos.



Exposición de los niños al marketing digital, Fuente: Los niños y el marketing digital: Documento de debate sobre derechos, riesgos y responsabilidades, UNICEF, 2018



OBJETIVO DE ESTA SECCIÓN: explorar los derechos digitales, aprender sobre huellas digitales seguras y descubrir cómo analizar la información de manera crítica.

1. BRECHAS DIGITALES



40 min.



RESULTADO:

Aprender qué son las brechas digitales y cómo pueden afectar la vida de los niños, y en particular de las niñas.



MATERIALES:

Dulces/galletas o pegatinas, burbujas de información sobre brechas digitales (consulta la herramienta a continuación), paleógrafo o pizarra, bolígrafos o marcadores.



PREPÁRATE:

Prepara y exhibe las burbujas de información alrededor del área de la reunión. Si los participantes todavía están aprendiendo a leer, puedes leerlas en voz alta.

QUÉ SUCEDE:

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".

Cuando todos estén sentados, haz la pregunta: "¿Es esto justo?" Fomenta la discusión. ¿Cómo se sienten los participantes sobre la cantidad de dulces/galletas/pegatinas que tienen? ¿Deberías redistribuir los dulces/galletas/pegatinas de otra manera? ¿Quizás sobre la base de la igualdad?



DISCUTAN a una definición de desigualdad, como "la situación injusta en la sociedad cuando algunas personas tienen más oportunidades, dinero, etc. que otras" (fuente: Diccionario de Oxford) y anótala.

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.

Para algunos de ustedes, el acceso a la tecnología digital de información y comunicación puede parecer un hecho. Pero este no es el caso de todas las personas alrededor del mundo o incluso en su propio país. La brecha entre quienes tienen acceso a Internet y las oportunidades que el mundo digital puede ofrecer y quienes no lo tienen se denomina "brecha digital".

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.

1. BRECHAS DIGITALES (CONTINUACIÓN)



Luego **DISCUTAN**:

- 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? Escriban sus ideas junto a cada afirmación. Las respuestas pueden incluir: etnia, género, riqueza, educación, edad, discapacidades, diferencias entre zonas urbanas y rurales. Asegúrate de dar la posibilidad de debatir.
- 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?

¿SABÍAN QUÉ?

¿Sabían que? Según [UNICEF](#) el acceso digital no es igual para todos:

- Los niños que dependen de los teléfonos móviles en lugar de los computadores pueden obtener una experiencia en línea de menor calidad, y aquellos que carecen de habilidades digitales o hablan idiomas minoritarios a menudo no pueden encontrar contenido relevante en línea.
- Las ventajas de los niños de entornos más ricos se amplifican, mientras que las oportunidades no llegan a los niños más pobres y desfavorecidos.
- Existen desigualdades digitales entre ricos y pobres, ciudades y zonas rurales, quienes viven con y sin discapacidades, y entre quienes tienen educación y quienes no.
- Brecha de género: en el 2013, un 11% más de hombres utilizaron Internet alrededor del mundo. Este número aumentó al 12 por ciento en el 2016.

1. BRECHAS DIGITALES (CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

La igualdad de género se refiere al goce de los mismos derechos, responsabilidades y oportunidades de niñas, niños, hombres y mujeres. La igualdad no significa que las mujeres y los hombres vayan a ser iguales, sino que los derechos, las responsabilidades y las oportunidades de las mujeres y los hombres no dependerán de que hayan nacido como hombres o mujeres. La igualdad de género es un derecho humano.

En la mayoría de las sociedades existen diferencias y desigualdades de género entre mujeres y hombres en cuanto a las responsabilidades asignadas, las actividades realizadas, las oportunidades de toma de decisiones, el acceso y el control de los recursos. Estas desigualdades impiden que las mujeres y las niñas disfruten de sus derechos humanos.

La desigualdad de género puede resultar en violencia contra las niñas y las mujeres. Así es como están relacionadas:

- Es menos probable que los hombres y los niños respeten a las mujeres y a las niñas si no se les anima a tratarlas como iguales.
- Es menos probable que las mujeres y las niñas se den cuenta de que están sufriendo violencia si están acostumbradas a ser tratadas de forma diferente por ser mujeres.

En todo el mundo, más hombres que mujeres utilizan Internet y las tecnologías asociadas⁷. Las principales razones detrás de esta brecha son las normas sociales, la falta de acceso a la educación, la falta de confianza, las diferencias salariales entre hombres y mujeres, la dependencia financiera de los cónyuges y familiares varones, el aislamiento geográfico y la escasa infraestructura tecnológica.

No estar conectados en un mundo digital es verse privados de recursos educativos, de oportunidades laborales y comerciales, de acceso a información global, de oportunidades de aprendizaje en línea y de explorar nuevas amistades. La desigualdad en el acceso digital socava los derechos humanos de las niñas y las mujeres a la libertad de expresión, religión y asociación y a los asuntos públicos⁸

Aprendan más sobre violencia basada en el género, su causa y sus derechos a través de "[Voces contra la Violencia](#)".



⁷Fuente: [Children in a Digital World](#), Diciembre 2017, UNICEF

⁸Fuente: [Children in a Digital World](#), Diciembre 2017, UNICEF y [Report of the Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights on ways to bridge the gender digital divide from a human rights perspective](#), 2017.

HERRAMIENTAS ★

BURBUJAS DE INFORMACIÓN⁹

- "Si el mundo tuviera solo 10 personas, 5 de ellas no estarían usando la Internet"
- "Si solo 10 personas usaran la Internet, solo 1,5 de ellas tendrían acceso a Internet de alta velocidad, es decir, una conexión que está siempre disponible, asequible y accesible bajo demanda".
- "Si el mundo tuviera sólo 10 personas, 4,9 de ellas serían mujeres. Sólo 2 de ellas tendrían acceso a Internet móvil".
- "La mitad de las mujeres y niñas que viven en el sur de Asia no tienen acceso digital".
- "Las niñas de algunas zonas rurales pueden enfrentar restricciones en el uso de dispositivos digitales, únicamente debido a su género".
- "La mitad de todos los estudiantes en el mundo (826 millones) no tienen un computador en su casa, mientras que 4 de cada 10 estudiantes en el mundo (706 millones) no tienen Internet en su casa".
- "1 de cada 3 estudiantes en el mundo (463 millones de niños en todo el mundo) no pudo acceder a aprendizaje a distancia durante la pandemia de COVID-19".
- "En todo el mundo, las personas que viven en las ciudades tienen más probabilidades de utilizar Internet, donde los ingresos, los niveles educativos y el acceso digital son más altos. Las zonas rurales suelen estar desatendidas".
- "En la mayoría de los países, las minorías raciales y étnicas tienen menos acceso y uso de Internet que los grupos mayoritarios".
- "En todo el mundo, los jóvenes tienen más probabilidades de utilizar la Internet que los ancianos. Pero en muchos países, las personas mayores están experimentando los incrementos más rápidos en las tasas de uso de Internet".
- "Menos de 3 de cada 10 personas utilizan Internet en el África subsahariana y en Afganistán. En países como Corea del Norte, Chad, Níger y Eritrea, menos de 3 de cada 100 personas tiene acceso a Internet"
- "En la India, solo 3 de cada 10 usuarios de Internet son mujeres. A nivel mundial, 12% más de hombres que de mujeres tienen acceso a Internet".

Para los participantes más jóvenes, considera utilizar la siguiente versión ajustada de las burbujas de información.

- "Si el mundo tuviera solo 10 personas, 5 de ellas no estarían usando Internet".
- "En todo el mundo, más niños que niñas utilizan la Internet".
- "Si las niñas de todo el mundo fueran solo 10 niñas, 4 de ellas no tendrían Internet en su teléfono móvil".
- "Casi la mitad de los estudiantes de todo el mundo no tienen computador ni Internet en su casa".
- En todo el mundo, las personas que viven en las ciudades tienen más probabilidades de utilizar Internet que las que viven en zonas rurales".
- "En todo el mundo, los jóvenes tienen más probabilidades de utilizar la Internet que los ancianos.
- "En la mayoría de los países, es menos probable que tengan acceso a Internet si pertenecen a una minoría racial y étnica".
- En algunos países, la mayoría de la gente no tiene acceso a Internet en absoluto".

⁹Fuente: [Naciones Unidas](#), [Banco Mundial](#), [UNESCO](#), [Research Gate](#), [Publicaciones de UNICEF](#) y [Comunicados de prensa de UNICEF](#)

2. ¿HECHO U OPINIÓN?



▶ RESULTADO:

Aprender a distinguir los hechos de las opiniones como una forma de combatir la desinformación.

▶ MATERIALES:

Afirmaciones de hechos y opiniones (consulta la herramienta a continuación), pelota de playa, marcador permanente.

▶ PREPÁRATE:

Escribe “Hecho” y “Opinión” en la pelota.

QUÉ SUCEDE:

Cuéntale a los participantes que repartirás 2 afirmaciones, y que deben intentar identificar cuál afirmación es verdadera y cuál es un opinión:

“Los gatos tienen pelo y pueden ronronear”. – “Creo que los gatos son las mejores mascotas”.

Deja que el grupo te diga lo que piensa. ¿Cómo pueden saber que la segunda afirmación es algo que es solo una opinión?

Algunas afirmaciones son un hecho, lo que significa que se puede probar que son verdaderas o falsas, mientras que otras son una opinión, lo que significa que podríamos estar de acuerdo o en desacuerdo con ellas, pero no podemos probarlas o refutarlas; son creencias, pensamientos o sentimientos de una persona o un grupo.

Hagan el siguiente juego con la pelota para entender mejor el tema:

1. Las participantes forman un círculo. Una niña se para en el centro y sostiene la pelota.
2. Reparte una de las afirmaciones. Ella la escucha y tiene que identificarla como Hecho u Opinión.
3. Luego dice en voz alta el nombre de otra participante y lanza la pelota al aire. La niña cuyo nombre ha sido llamado tiene que correr hacia el medio y atrapar la pelota antes de que caiga al suelo.
4. Reparte otra afirmación.
5. Continúen hasta que todos hayan tenido la oportunidad de participar.



DISCUTE con el grupo: Discutan con el grupo: A veces, podemos ver videos, noticias o imágenes en línea que transmiten mensajes de otras personas.

- ¿Por qué es importante identificar cuáles de estos mensajes son hechos y cuáles son sus opiniones?
- ¿Cuáles son algunas de las cosas que hacen que los hechos y las opiniones sean diferentes?

Si bien escuchar o leer las opiniones de otras personas es importante y también puede ser útil para ayudarlos a tomar una decisión, es importante entender que son opiniones.

Ser capaces de distinguir entre hechos y opiniones desarrolla nuestras habilidades críticas y analíticas. Ya sea en las noticias, en la publicidad o en un libro de historia, la gente puede utilizar las opiniones para engañarnos y hacernos creer que algo es cierto.

Es importante notar la diferencia para evitar ser manipulados. Entonces podemos aprender cosas nuevas que son verdaderas y formar nuestras propias opiniones. A veces puede ser difícil distinguir entre los dos, pero observar más de cerca el idioma que se utiliza es un buen indicador (ver más abajo).

Jueguen de nuevo, pero ahora, cada vez que una niña atrapa la pelota, miren qué palabra (Hecho u Opinión) está debajo (o más cerca) de su pulgar derecho, y ella tiene que crear una afirmación de ese tipo. Los otros jugadores tienen que definir si la afirmación fue correcta o no.

2. ¿HECHO U OPINIÓN? (CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Palabras clave para hechos	Palabras clave para opiniones
Números	Creer, pensar, sentir
Nombres	El mejor, el peor
Evidencia	Favoritos
Fechas	Probablemente
Times	Punto de vista

HERRAMIENTAS ★

Afirmaciones de hechos y opiniones

Hecho	Opinión
El sol es caliente	El brócoli es delicioso
La tierra es redonda	Creo que mañana estará soleado
El domingo es el día antes del lunes	Mi estación favorita es el verano
5 es un número mayor que 3	Yo creo que los elefantes son peligrosos
El mar está hecho de agua	Las rosas huelen mejor que cualquier otra flor
El helado es frío	Las matemáticas son la asignatura más difícil
Hoy es ... (por ejemplo: lunes)	La pizza es deliciosa
Las piruletas son dulces	Los perros y los gatos no pueden ser amigos

RESPETA...TU HUELLA Y TUS DERECHOS DIGITALES

3. ¿VERDADERO O FALSO?



30 min.

RESULTADO:

Aprender a detectar contenido engañoso e información falsa.

MATERIALES:


Artículos e imágenes falsos (consulta la herramienta a continuación). Sería bueno tener: un dispositivo digital para el video.

QUÉ SUCEDE:

Las 'noticias falsas' son noticias inventadas, que son presentadas como verdaderas. No es una noticia con la que no estén de acuerdo. A menudo tiene el objetivo de dañar la reputación de una persona o entidad, o ganar dinero a través de ingresos publicitarios.

Divídanse en equipos más pequeños y dale a cada uno, uno o más de los artículos e imágenes falsas. Pídele a los grupos que echen un vistazo: ¿pueden saber si son verdaderos o falsos?

Pídeles que registren todo lo que no se vea bien o que parezca creíble. Si tienen acceso a internet, pueden intentar investigar si es verdadero o falso, o pueden encontrar sus propios ejemplos de artículos o imágenes sospechosos.

 Si es posible, miren el video ["Ayudar a los estudiantes a identificar las noticias falsas con las cinco Cs del consumo crítico"](#) ("Helping Students Identify Fake News with the Five C's of Critical Consuming" en inglés) para aprender más formas de identificar noticias falsas, o consulten los resultados de la búsqueda a continuación.



DISCUTAN:

- ¿Importa si no podemos distinguir las noticias verdaderas de las falsas?
- ¿Cuáles son algunas de las señales que nos indican si algo que encontramos en línea es falso o un enlace para llamar la atención?
- ¿Cómo podemos asegurarnos?
- ¿Qué podemos hacer para evitar que se propague?

TENGAN EN CUENTA QUE, aunque hay varias formas de diferenciar entre noticias falsas y verdaderas, aun así es posible caer en la trampa.

Las noticias falsas intentan decirles qué pensar. Pero ustedes tienen la misma habilidad que todos para formar su propia opinión, siempre y cuando se le brinden los hechos reales. Las noticias reales pueden ayudar a tomar decisiones seguras y buenas.

Si descubren que algo es falso, hay una cosa que pueden hacer para dejar de difundirlo: **repórtenlo**. No lo compartan, no le den 'me gusta', no lo comenten, ni siquiera con emoción de enojo. Cualquiera de esas acciones hace que el algoritmo piense que la noticia es importante y la mostrará a más usuarios.



¡ RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

El contenido engañoso está diseñado para desencadenar una reacción emocional, que luego es fácil de compartir en las redes sociales. Puede ser en forma de:

- Noticias satíricas
- Enlaces para llamar la atención diarios en nuestros 'feeds' de las redes sociales.
- Noticias que muestran un sesgo muy partidista.
- Noticias totalmente inventadas

3. ¿VERDADERO O FALSO? (CONTINUACIÓN)

5 señales de noticias falsas/enlaces para llamar la atención:

- **Baja calidad.** Títulos extravagantes, que incluyen las palabras shock, terrible, asombroso, increíble, junto con palabras en mayúsculas, con errores gramaticales, muchos signos de exclamación o contenido escandaloso.
- **Autor.** Si no se menciona el nombre del autor o si la sección “Acerca de nosotros” no comparte información sobre quién está detrás de la página web de noticias, entonces deben preguntarse por qué no son transparentes. Busquen también el URL o nombres de sitios inusuales, incluyendo aquellos que terminan con “.co”; estos no son sitios de noticias legítimos.
- **Fecha de publicación** Si no se menciona, pero si incluyen palabras vagas como ayer, anteayer, recientemente, es posible que estén viendo noticias falsas.
- **Fuentes.** ¿La historia da hechos? ¿O las fuentes y la evidencia son vagas sobre quién dijo qué, cuándo sucedió algo, etc.? Todos estos son signos de noticias inventadas.
- **Señales de enlaces para llamar la atención.** Incluyen ventanas emergentes excesivas, anuncios publicitarios o solicitudes para reproducir o comprar productos.
- **Emociones intensas.** Los enlaces para llamar la atención y las noticias falsas apuntan a reacciones extremas. Si las noticias que están leyendo los hacen enojar o les dan miedo, podría ser una señal de que son inventadas.

4 estrategias digitales para comprobar si lo que han leído es verdadero:

- **Encuentren el original y verifiquen la fuente.** Se comparten muchas historias en las redes sociales. Es importante encontrar la fuente original para que puedan decidir en qué medida pueden confiar en ella. Hagan una búsqueda en línea para ver si otras personas o grupos creen que se puede confiar en la información.
- **Verifiquen otras fuentes.** Busquen otros medios de comunicación tradicionales y creíbles que estén informando las mismas noticias. Si no lo están, no significa que no sea cierto, pero sí significa que deben profundizar más. Las fuentes de noticias confiables son un medio que emplea a periodistas experimentados, hace un esfuerzo por verificar la información y es independiente.
- **Comprueben sus sesgos.** ¿Sus creencias o preocupaciones nublan su juicio?
- **Acudan a lugares en los que confíen:** consulten con un experto, una autoridad en un tema determinado, fuentes oficiales, páginas web de verificación de datos como [Snopes.com](https://www.snopes.com) y [FactCheck.org](https://www.factcheck.org), reversen imágenes impactantes en plataformas como [Google.com](https://www.google.com) y [TinEye.com](https://www.tinEye.com) o simplemente escriban el reclamo en una búsqueda de Google y agreguen la palabra “engaño”.

¿Alguien está difundiendo información falsa? Esto es lo que pueden hacer:

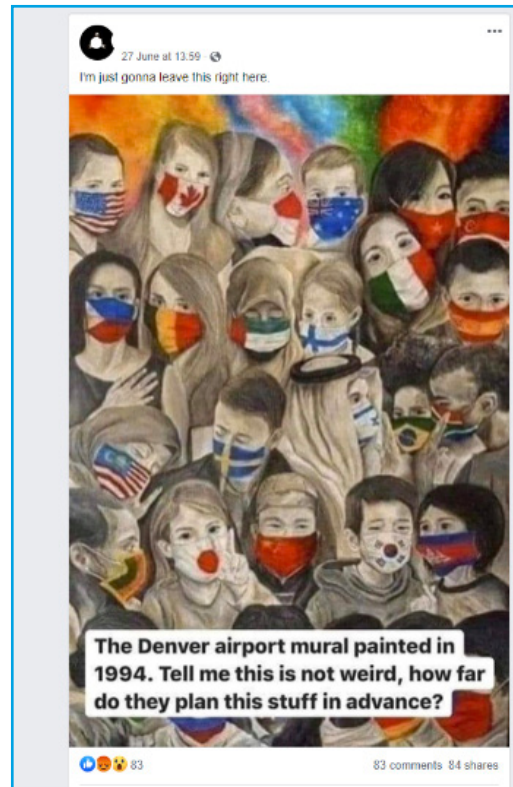
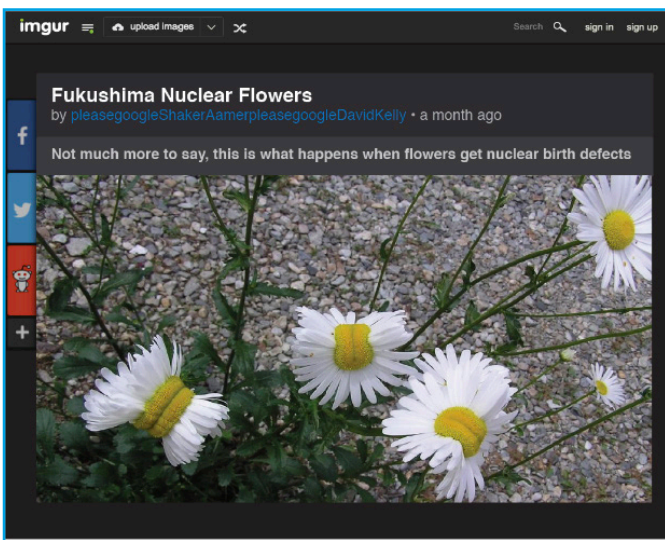
1. **Hablen con respeto.** No los acusen de difundir información falsa. En cambio, indíquenles que la historia o el consejo que compartieron no parece que provenga de una fuente confiable o que no es el más preciso.
2. **Abórdenlos en privado.** Deberían contactarlos en privado primero, ya sea en persona o por mensaje directo. Es más probable que sean más receptivos si no se sienten avergonzados públicamente.
3. **Den una alternativa.** Muéstrenles fuentes confiables.
4. **Utiliza preguntas** para ayudar a otros a probar su propio argumento y ver si se sostiene.
5. **Dense cuenta de que algunas personas no quieren cambiar, sin importar los hechos.**
6. Si la discusión se vuelve acalorada y ustedes se enojan, **simplemente deténganse.**

Caja de herramientas de Unicef para generar conciencia y tomar acción sobre COVID-19

3. ¿VERDADERO O FALSO? (CONTINUACIÓN)

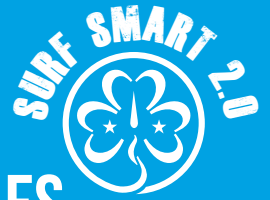
HERRAMIENTAS ★

Puedes utilizar los ejemplos que se brindan aquí o encontrar noticias falsas en tu idioma nativo, buscando en línea “Ejemplos de noticias falsas” o “Capturas de pantalla de noticias falsas” y buscando en Imágenes. Haz clic derecho en la imagen que desees y cópiala / pégala en un documento de Word para editarla.



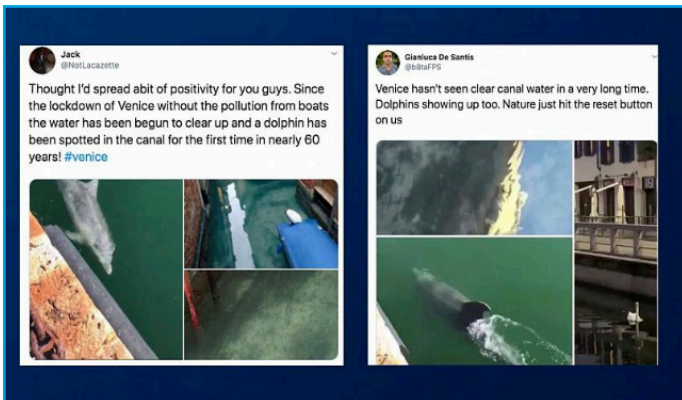
PRESIONA ENTER

RESPETA...TU HUELLA Y TUS DERECHOS DIGITALES



3. ¿VERDADERO O FALSO? (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★



VE MÁS ALLÁ



Comprendan cómo se puede difundir la información entre usuarios, a través de la actividad "Super difusión" de la sección Conéctate... de manera positiva en línea.

4. CONSTRUYE UNA TEORÍA¹⁰



RESULTADO:

Aprender a identificar las teorías de conspiración.



MATERIALES:

Ejemplo de una teoría de conspiración, componentes de las teorías de conspiración y piezas de información (consulta la herramienta a continuación), papeles y lápices para los grupos, 4 recipientes o cuencos.



PREPÁRATE:

Asegúrate de seleccionar un ejemplo de una teoría de conspiración que sea interesante para tu grupo. Ten la teoría y los componentes escritos en un papel para que todos los vean.

Agrupas las piezas de información por separado y colócalas en los 4 recipientes.

QUÉ SUCEDE:

1. Empieza por contarle al grupo que tienes algo importante que decirles que no mucha gente sabe. Usa una voz baja y un tono significativo para compartir el ejemplo de la teoría con ellos.

Pregúntale al grupo qué piensan al respecto y luego hazles saber que no es cierto, que era una teoría de conspiración. ¿Qué saben sobre las teorías de conspiración?



DISCUTAN: ¿Qué saben de las teorías de conspiración? ¿Por qué creen que surgen las teorías de conspiración?

Cuando ocurren grandes eventos en nuestra sociedad, pueden hacer que el mundo parezca incierto, inseguro o caótico. A menudo, nuestra respuesta humana espontánea a este tipo de situaciones extraordinarias es asumir que solo puede haber explicaciones extraordinarias.

Por ejemplo, es difícil de digerir que un desastre fue solo un accidente. O que un virus mortal surgió naturalmente y se hizo más fuerte a través de la selección natural. Tendemos a pensar "¿Cómo puede ser que algo tan importante sea accidental o tenga una explicación tan simple?"

Ahí es cuando tienden a surgir las teorías de conspiración:

para explicar un evento o un conjunto de circunstancias como resultado de un complot secreto de conspiradores usualmente poderosos (definición del diccionario Merriam-Webster).

Son tan atractivas, porque proclaman fundamentalmente que nada sucede por accidente, nada es lo que parece y que todo está conectado.

2. Pero, ¿cómo podemos saber realmente? Explícales que las teorías de conspiración suelen estar formadas por 4 componentes. Ellas mencionan:

- i. Un grupo (tal vez uno que es diferente al "nuestro" en términos de religión, etnia, cultura, orientación sexual, etc.), todos los gobiernos del mundo...
- ii. Está actuando en secreto... *han acordado en secreto con las grandes empresas de tecnología poner chips en las máscaras médicas...*
- iii. Tratando de cambiar "nuestras" instituciones/tomar el poder/esconder la verdad... *que envían mensajes subconscientes para promover la obediencia...*
- iv. A expensas de "nuestro" grupo, otro grupo o el bien común... *de cualquiera que pueda tener diferentes opiniones políticas.*

¹⁰Fuente: Adaptado de Tower Hamlets "[Secondary School Prevent resources, 'Conspiracy Theories Lesson'](#)"

4. CONSTRUYE UNA TEORÍA¹⁰ (CONTINUACIÓN)

3. Luego, divídanse en grupos más pequeños. Pídele a cada grupo que elija 1 pieza de información de cada recipiente de los 4 componentes: 1. Un grupo, 2. Una figura pública o entidad con la que se están reuniendo en secreto, 3. Lo que están tratando de hacer y 4. ¿A costa de quién?

Con estas 4 piezas de información y 10 minutos de preparación, gana el grupo que pueda presentar la teoría más convincente. Pueden incluir alguna evidencia para respaldar su teoría, tal vez algo de lo que hayan escuchado o, si es posible, buscando en Internet.

Presenten las teorías. ¿Cuál fue la más convincente y cuáles fueron algunas de sus fortalezas y debilidades?



DISCUTAN: ¿Cuáles son algunos de los riesgos de difundir teorías de conspiración?

Las teorías de conspiración pueden promover sentimientos de impotencia, desilusión, desconfianza, sospecha y miedo que conducen a la desestabilización de toda una sociedad. Incluso entre personas que no lo creen, las teorías de conspiración pueden dañar la confianza en los servicios gubernamentales, instituciones, organizaciones, grupos de personas, etc.

HERRAMIENTAS ★ EJEMPLOS DE TEORÍAS DE CONSPIRACIÓN

Selecciona una de las siguientes teorías de conspiración para empezar esta actividad. Puedes usar otras teorías de conspiración que conozcas que resuenen con tu grupo:

1. La industria del “pan grande” le pagó a los fabricantes de tostadoras para que incluyeran uno de los niveles demasiado alto para que la gente quemara sus tostadas, lo que significa que ellos pueden vender más pan.
2. La pirámide de alimentos recomendada, que es creada por la Administración de Alimentos y Medicamentos y compartida en la mayor parte del mundo, es en realidad creada por la industria alimentaria que los financia. Por lo tanto, no se basa en una dieta bien equilibrada, sino que está diseñada de manera que promueve los productos de la industria alimentaria y consigue que la gente gaste su dinero en ellos.

3. Todos los gobiernos en el mundo han acordado en secreto con las grandes empresas de tecnología poner chips en las máscaras médicas, que envían mensajes subconscientes que promueven la obediencia a cualquiera que pueda tener opiniones políticas diferentes.
4. Los científicos y la NASA le dicen a la gente que la tierra es una esfera giratoria que flota en el espacio, para que la gente se sienta pequeña e indefensa. Pero la verdad es que la tierra es plana e inmóvil.
5. Las baterías de los teléfonos inteligentes: los teléfonos solían tener baterías extraíbles y ahora casi ninguno la tiene. Esto se debe a que los organismos de seguridad quieren hacerles pensar que su teléfono está apagado cuando en realidad solo muestra una pantalla negra. De esa manera aún pueden rastrearlo, escuchar sus conversaciones y tomar fotografías.

Piezas de información por componente

Recomendamos revisarlas y hacer los cambios necesarios para incluir cosas y personas con las que tu grupo esté familiarizado.

1. un grupo: Google, una agencia de noticias local o internacional, el gobierno, Amazon, la industria alimentaria, una aerolínea internacional, adolescentes.
2. se reúne con una figura/entidad pública con la que se están reuniendo en secreto: Beyonce, Jacinda Arden, Robert Baden-Powell, industria farmacéutica, Bill Gates, industria de los videojuegos.
3. tratando de hacer: enriquecerse de ..., quitarle el poder a ..., ocultar algo ..., hacer uso de algo ..., cambiar ..., hacer que un grupo haga algo que de otro modo no haría.
4. a expensas de este grupo: niños, empresas, veganos, hombres de familia, nuestra nación, nuestra religión / creencias.

5. ¿QUÉ VES?



RESULTADO:

Comprender lo que es una huella digital y una impresión digital y cómo mantenerlas seguras.



MATERIALES:

Dispositivo digital, papel, lápiz, huella digital y libro de registro (consulta la herramienta a continuación).

QUÉ SUCEDE:

Cada vez que se conectan a un computador, teléfono, tableta, televisor "inteligente", sistema de juegos u otro dispositivo que transmite o comparte contenido, dejan rastros de su información, datos y acciones en línea: esa es su huella digital.

Si ustedes usan Internet, seguramente tendrán una huella digital.

¿Pueden pensar en alguna actividad o acción que realicen usando la Internet? Escribanlas en la plantilla de Huella Digital para crear su propia huella digital. ¿Cuántas se les ocurren?

¿Por qué creen que es importante conocer y cuidar nuestra huella digital?

Su **huella digital** los sigue a todas partes en Internet. Cada vez que se registran en algo, crean una nueva cuenta, comentan / ponen me gusta / ponen no me gusta en las fotos, los comentarios o los videos de otras personas, suben una foto o se unen a una red social, navegan por una página web, comparten su ubicación, compran en línea, están agregando una cosa más a su huella. Todo lo que comparten en línea puede permanecer allí durante mucho tiempo, a menos que ustedes o alguien más lo elimine, e incluso entonces, no es seguro que desaparezca por completo. Aprendan qué información es seguro de compartir en línea en la actividad "¿Compartirla o no?" en la página 60.

Si su perfil en las redes sociales o los juegos en línea está configurado como "público", significa que cualquier persona puede verlo. Y eso puede ser inseguro ya que los deja expuestos a quien quiera aprovecharse de ustedes. Por ejemplo, etiquetar su ubicación en publicaciones públicas puede informar a alguien que no conocen sobre su ubicación.

Para la siguiente parte de la actividad, pueden hacer parejas con alguien en quien confíen: un amigo, un hermano, un cuidador. Cada uno se conecta a Internet y busca el nombre de la otra persona para ver qué aparece en una búsqueda web y en redes sociales específicas. Asegúrense de cerrar sesión en sus cuenta personales en todas las redes sociales.

Para que su búsqueda sea más efectiva, pueden incluir información junto a su nombre, como la ciudad en la que viven. Busquen contenido que incluya logros, pasatiempos, lenguaje en los comentarios (jerga, errores tipográficos en el lenguaje formal, palabrotas, lenguaje ofensivo), fotos, cualquier actividad controvertida o ilegal, y su información personal (dirección, número de teléfono, ubicación, etc.). Cada vez que encuentren algo, anótenlo en su Libro de Registro.

5. ¿QUÉ VES? (CONTINUACIÓN)

Cuando hayan terminado, piensen en lo siguiente:

- Piensen en cómo pueden mantener su huella digital segura.
- ¿Qué dice su huella sobre ustedes? ¿Representa esto quiénes son ustedes realmente en persona?
- ¿Vieron algo que les gustaría eliminar o alguna configuración de la aplicación que puedan cambiar para que su cuenta sea más segura? Hagan los cambios necesarios.
- ¿Qué podrían hacer diferente a partir de ahora para crear una impresión digital positiva y mantener su perfil lo más seguro posible? Piensen en 5 acciones clave.

¿SABÍAN QUÉ?

Cualquier cosa que publiquen en una cuenta de redes sociales puede ser visible para otras personas, incluso aquellas que no conocen, a menos que su configuración para compartir esté configurada como privada. Visiten <https://www.net-aware.org.uk/> para saber cómo mantener todo privado en aplicaciones específicas.

Compartan sus experiencias con su grupo.

Su **impresión digital** es lo que otros piensan sobre ustedes con base en cómo actúan en línea y, a diferencia de algo que podrían decir en voz alta, Internet no olvida las cosas que publican. ¿Cómo quieren que los vea la gente? Ustedes tienen el control de eso.



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Ustedes pueden mantener su huella digital segura y su impresión digital bajo control. Así es cómo:

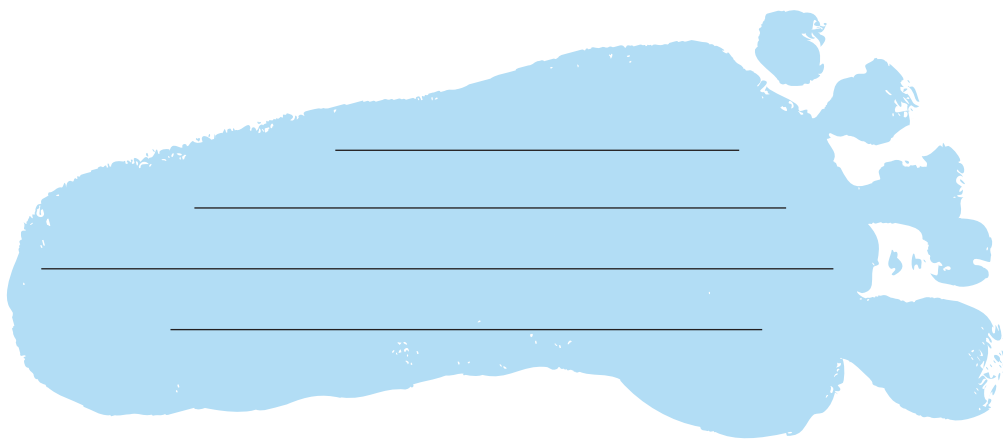
- Cuando configuren un perfil en una red social, no usen su nombre completo.
- Verifiquen su configuración de privacidad antes de publicar. Si todas las personas que conocen pueden acceder a sus publicaciones, no publiquen nada que no quieran que vean todos sus conocidos.
- Eliminen cualquier información personal de su perfil o de las publicaciones que pueda usarse para identificarlos, como nombres completos, edades, ubicaciones, números de teléfono o el nombre de su escuela.
- Recuerden que una vez que algo se publica en línea, no se puede retirar. Incluso si eliminan una publicación, su contenido ya podría haber sido copiado. Las personas que quieran saber más sobre ustedes pueden aprender mucho buscándolos en Internet, ¡así que tengan cuidado con lo que comparten!
- Si algo los hace sentir incómodos, como por ejemplo que otros hagan comentarios que no les gustan, hablen con un adulto en quien confíen.
- Sean positivos, eviten lo negativo. Piensen en lo que podría pensar alguien a quien respetan si viera su publicación o su foto.
- Asegúrense de pensarlo dos veces antes de etiquetar su ubicación, ya que puede mostrarle a extraños dónde se encuentran.
- Si se ha publicado una foto, un video o una etiqueta suya en línea y se sienten incómodos, tienen el derecho a pedirle a la persona que lo publicó que lo elimine.
- Siempre deben pedir permiso antes de publicar una foto o video de otra persona en las redes sociales.
- Pídanle a un adulto de confianza que siga su perfil y vigile lo que se publica ahí.
- Si están preocupados por algo que publicaron en Internet, hablen con alguien en persona. Si se equivocan, actúen rápido para aclarar las cosas. La información viaja tan rápido que, si desean limitar las consecuencias de esa publicación desagradable o foto vergonzosa, elimínenla lo más rápido posible. ¿Le deben una disculpa a alguien? Se ve mucho mejor si se responsabilizan de sus errores.
- Creen contenido seguro y positivo sobre ustedes mismos en línea, para que puedan fomentar resultados de búsqueda positivos.

5. ¿QUÉ VES? (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★ HUELLA DIGITAL

LIBRO DE REGISTRO

Actividad identificada	¿Dónde la encontraron?	¿Qué era exactamente?	Huella positiva	Huella negativa	¿Necesitan cambiar algo?
Ejemplo: publicación felicitando un/a amigo/a	Facebook	Publicación pública	Si		Establecer publicaciones como privadas en la configuración de privacidad
Ejemplo: foto de la celebración de cumpleaños	Twitter	Ubicación etiquetada		Si	Desactivar la información de ubicación



¡CONSEJO!

¿Configurando su perfil en una red social o sala de chat? Creen un avatar o un emoji en lugar de usar su foto. Hay varias herramientas gratuitas para usar, algunas de las cuales son [Bitmoji](#) o [Avatar Maker](#)

¡CONSEJO!

Verifiquen la configuración de privacidad de los sitios donde publican información.

6. LA SELFIE PERFECTA



RESULTADO:
Comprender que la imagen que vemos en línea a veces no es real.

MATERIALES:
Papel y lápices para cada participante, cinta adhesiva, dispositivo digital.

QUÉ SUCEDE:

1. Cada participante recibe una hoja de papel, un lápiz y una cinta adhesiva para colgar el papel en la pared.
2. Pídanle a la persona a su lado que dibuje el contorno de su cabeza y hombros. Piensen y escriban en torno a su “selfie” algunas de las cosas (características y cualidades) que los hacen ser quienes son. Por ejemplo: amo la pizza, bailarina de ballet, campista experimentado, hago bromas, odio los insectos, etc
3. Cuando terminen, todos presentan sus “selfies”. Si encuentran cualidades escritas negativamente, intenten en equipo encontrar una manera positiva de reescribirlas. Por ejemplo, “terrible cantante” podría cambiar a “ama la música”.



DISCUTAN: ¿Alguien escribió exactamente lo mismo que ustedes en sus selfies? ¿Cómo sería si todos fuéramos exactamente iguales? ¿Por

qué es importante aceptar que cada uno de nosotros es único?

Las revistas y la publicidad suelen utilizar la aerografía para crear una imagen de modelos y celebridades de “apariencia perfecta”, un “mito de la imagen”.

El Mito de la Imagen es la idea que tiene la sociedad de cómo debería ser la niña o el niño “perfecto”. Esto es un mito (es decir, un concepto falso e inventado) porque es imposible de lograr, y, por supuesto, no es cierto que solo haya una forma de lucir hermoso/a.

Incluso las celebridades, las estrellas de cine y las estrellas de pop no siempre se parecen a las imágenes que ven de ellas. Esto se debe a la aerografía del computador.

La aerografía es cuando alteramos u ocultamos digitalmente una fotografía o un detalle en una, mediante el uso de herramientas digitales.

Bajo la misma lógica, los influencers de las redes sociales a menudo usan filtros en las imágenes o videos que suben a Instagram, YouTube o TikTok. ¿Han oído hablar de eso?

En las redes sociales, algunas personas usan filtros para moldear y refinar sus características y su cuerpo, no solo en las imágenes, sino también en los videos, en vivo o pregrabados, que publican. Eso no es necesariamente cómo se ven realmente.




LOS JÓVENES NOS DIJERON... Según una encuesta de U-Report, los mayores problemas de imagen corporal para las niñas son los estándares corporales inalcanzables y la presión de las redes sociales, con un 27% de U-Reporters mencionando el primero y un 24% eligiendo el segundo. Lean el [reporte](#) para obtener mayor información.



6. LA SELFIE PERFECTA (CONTINUACIÓN)

Hagan una lluvia de ideas con el grupo sobre las diferentes formas en que se utiliza esta edición de imágenes. Por ejemplo, para promocionar productos / publicidad, para recibir 'me gusta' / seguidores, para sentirnos bien con nosotros mismos, etc.

 Luego, miren alguno o todos los siguientes videos:

- "[Evolución de Dove](#)" ("[Dove evolution](#)" en inglés) demuestra cómo una imagen puede cambiar al editarla.
- "[¿Deberíamos editar nuestras selfies?](#)" ("[Should we edit our selfies?](#)" en inglés) muestra cómo esas fotos perfectas que vemos en línea no siempre son lo que parecen.
- "[Selfie dañina](#)" ("[Selfie Harm](#)" en inglés) por @rankinarchives de adolescentes que editan y filtran sus imágenes hasta que sienten que la imagen está "lista para las redes sociales".



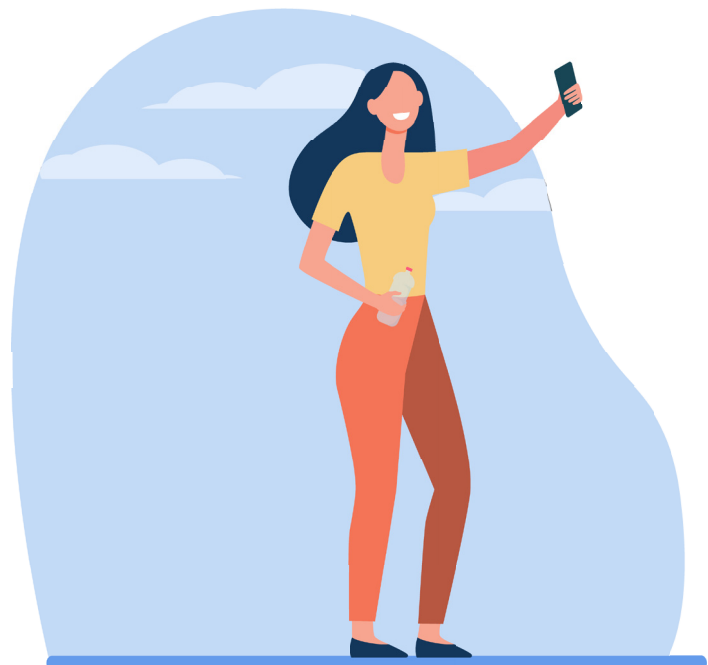
DISCUTAN:

- ¿Qué piensan de lo que vieron en los videos?
- ¿Qué tan realista o poco realista es el resultado de estas técnicas? ¿Se puede lograr el resultado?
- ¿Las niñas y las mujeres se ven afectadas por esta imagen de "apariciencia perfecta" que crean los medios y las celebridades?
- Volviendo a la actividad de "selfies", reflexionen si esta imagen de "apariciencia perfecta" contribuye a celebrar nuestras diferencias.

Tener una apariencia específica que se presenta como hermosa deja a todos los demás sintiéndose excluidos, porque nadie realmente se ve exactamente como las princesas de los cuentos de hadas en la vida real. Las imágenes perfectas y las vidas retratadas en las redes sociales están teniendo un impacto preocupante en nuestra autoestima y salud mental, ya que es imposible alcanzarlas.

¡CONSEJO!

¿Quieren aprender más sobre la autoestima y la confianza en la imagen?
¿Por qué no descargan el material educativo de [Libre de Ser Yo](#) de la AMGS?



7. TOMA UNAS 'COOKIES'



 1 semana.

 **RESULTADOS:**

Aprender cómo funcionan las cookies para mostrarnos anuncios y publicaciones patrocinadas.

 **MATERIALES:**

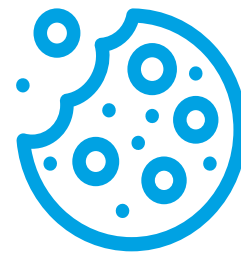
Dispositivo digital, cuaderno, lápiz, bloc de notas (consulta la herramienta: [Ejemplo de bloc de notas a continuación](#)).


QUÉ SUCEDE:

Las cookies son pequeños datos que ayudan a las páginas web a realizar un seguimiento de sus visitas y actividades. También brindan a los patrocinadores información sobre cómo usan la web. Por ejemplo: cuando hacen clic en un enlace en Facebook o Instagram o buscan un producto en Google, estos sitios analizan su comportamiento, - incluso después de que hayan abandonado esos sitios y hayan realizado varios clics en su viaje por Internet. Los especialistas en marketing utilizan esta información para que su contenido y productos les lleguen a ustedes y a otras personas que podrían estar interesadas.

Prueben esto para comprender cómo funcionan:

1. Seleccionen una o más de sus cuentas sociales. Revisen su feed en busca de anuncios. Anótenlos: ¿qué tipo de productos surgen? ¿Qué marcas?
2. Luego, consulten con su líder para pensar en algo que necesiten comprar para su lugar de reunión o un lugar que quizás deseen visitar con su grupo.
3. Realicen una búsqueda en línea en Google o en cualquier otro motor de búsqueda. Asegúrense de hacer clic en más de 5 resultados que aparezcan, y una vez más anoten las marcas que miraron, los nombres / tipos de productos, etc.
4. Durante la siguiente semana, pongan atención y anoten qué tipo de anuncios aparecen en sus redes sociales después de esta investigación. ¿Han cambiado los anuncios desde la primera vez? ¿Los anuncios que aparecen están relacionados con la investigación en línea que realizaron?
5. ¿Existe alguna forma de eliminar las cookies? Traten de averiguar cómo.



 Miren el video "[Las cookies y su privacidad en línea](#)" ("[Cookies and Your Online Privacy](#)" en inglés) para obtener más información sobre el funcionamiento de las cookies.

DISCUTAN con el grupo sus pensamientos y cómo se sintieron acerca de los cambios en los anuncios que aparecieron.



Las cookies ayudan a la página web a realizar un seguimiento de sus visitas y actividades. Esto no siempre es malo. Por ejemplo, cuando compran en línea, las cookies realizan un seguimiento de lo que ponen en su carrito de compras. Las cookies también se utilizan para registrar información de inicio de sesión o historial web en línea. Pero a veces las cookies pueden ocultar problemas de seguridad, es por eso que una configuración que controla o limita su seguimiento puede ayudar a proteger su configuración de privacidad y al mismo tiempo permitirles continuar con sus actividades.

Para administrar sus cookies, abran su navegador y busquen dónde se almacenan las cookies. Cada navegador les ofrece una variedad de opciones para habilitar o eliminar cookies. Pueden encontrar más información para cada navegador [aquí](#).

7. TOMA UNAS 'COOKIES' (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

Ejemplo de bloc de notas para realizar un seguimiento de sus hallazgos:

Fecha/acción	Cuenta social	Producto	Marcas	Pensamientos/ sentimientos
1/3/2021 - Mi feed	Instagram	Guitarras eléctricas	A, B, C	...
	TikTok
4/3/2021 - Investigación				

VE MÁS ALLÁ



Obtengan más información sobre la publicidad en línea, mediante la actividad “**Detecta el anuncio**” en la sección “Protégete... a ti mismo/a de los riesgos en línea”.

IMAGINA...UNA MEJOR INTERNET

 **OBJETIVO DE ESTA SECCIÓN:** Utilizar la Internet de forma positiva para despertar la creatividad y hacerla más agradable para todos.


1. MANO AMIGA



 20 min.

 **RESULTADO:**
Aprender a dónde acudir para obtener ayuda cuando tengan un problema en línea.

 **MATERIALS:**
Papeles, lápices y tijeras para cada participante, fotografías de lugares a los que pueden acudir para buscar ayuda (consulta la herramienta a continuación).

 **PREPÁRATE:**
Haz una pequeña investigación para encontrar líneas de atención nacionales, organizaciones de expertos, grupos de apoyo u otros lugares que puedas sugerirle al equipo para resolver problemas relacionados con Internet.

QUÉ SUCEDE:

La Internet puede ser una gran herramienta en nuestra vida cotidiana: podemos encontrar información, escuchar música, ver películas y videos, aprender nuevas recetas, conectarnos con amigos y familiares, explorar la ciencia, etc. Algunas veces cosas que leemos o vemos en línea, problemas técnicos, comentarios agresivos o alguna discusión en línea pueden hacernos sentir inseguros, abrumados o asustados.

¿Pueden pensar en algún momento en el que se hayan sentido así? Si se sienten cómodos, compartan su experiencia con el grupo.

Cuando suceden cosas como esas y necesitan ayuda para manejar el problema, hay personas y lugares a los que pueden acudir. ¡Jueguen este juego para establecer a dónde pueden ir para pedir ayuda!

1. Divídanse en grupos pequeños de alrededor de 5 personas.
2. Cada miembro del grupo dibuja el perfil de su propia mano en una hoja de papel y luego lo recorta.
3. Luego, los grupos forman una fila para una carrera de relevos, cada miembro sosteniendo su "mano amiga".
4. En el extremo opuesto del espacio de reunión, coloca lápices y las imágenes que mencionan a las personas o lugares clave a los que pueden acudir cuando tienen un problema en línea.
5. A la señal, la primera persona de cada equipo corre, lee uno de los problemas y lo escribe en uno de los dedos de su "mano amiga". Luego corre de regreso, agarra al segundo jugador de la mano y corren juntos.

Ahora ambos deberán escribir algo en sus "manos amigas", sin soltarse de las manos. Regresan juntos nuevamente al grupo, toman a la tercera persona, y así sucesivamente hasta que todos hayan completado sus propias "manos amigas".

6. El equipo ganador es el que primero haya llenado las 'manos amigas' de todo el grupo. En cualquier caso, asegúrense de que todos tengan la oportunidad de aprender a dónde acudir ante un problema.

Completen la actividad discutiendo y especificando cada una de las personas o lugares clave a los que pueden acudir; ¿Quién es una persona en la que confían? O ¿cuál es el número de una línea de atención nacional? Cada participante puede escribirlo en su "mano amiga" y guardarlo para futuras referencias.


¡Sugerencia para la actividad!

Para los participantes que todavía están aprendiendo a leer y escribir: imprime las imágenes proporcionadas en la sección de Herramientas, para cada participante. Pídeles que las sujeten en los dedos de sus "manos amigas"

1. MANO AMIGA (CONTINUACIÓN)



¡ RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Acá hay algunos ejemplos de cada uno de los lugares a los que pueden acudir:

- Personas en las que confían y con las que se sienten seguros. Puede resultarles incomodo, pero al hablar será mas fácil que los puedan ayudar. Ellos pueden ayudarlos a salir de una situación difícil o incómoda. También pueden asegurarse de que su teléfono, tableta y computador tengan los controles parentales apropiados para bloquear cosas que puedan hacer que se sientan incómodos o molestos.
- Pueden hablar con alguno de sus padres, su cuidador u otra persona de su familia; el padre o cuidador de algún amigo o vecino; un/a maestro/a, líder de Guías, entrenador/a deportivo/a o miembro del personal de su escuela; médicos, enfermera/o, o consejero/a escolar; líder religioso, por ejemplo, un sacerdote, imán o rabino.
- Una línea de atención nacional – Pueden ser proporcionadas por servicios gubernamentales oficiales o alguna asociación. Por lo general, pueden llamar, pero a veces también pueden chatear en línea con un experto. Para encontrarlos, hagan una búsqueda en la web escribiendo en el cuadro de búsqueda “línea de atención de Internet [y el nombre de su país]”.
- Una asociación de expertos o un grupo de apoyo comunitario: Pueden brindarles apoyo regular si lo consideran necesario. Para encontrarlos, hagan una búsqueda en la web escribiendo en el cuadro de búsqueda “grupo de apoyo en Internet [y el nombre de su país]”.
- Botón de reportar/bloquear: si ven una imagen o un video en línea que les moleste o si están siendo víctimas de matonea, acoso sexual, expresiones de odio o cualquier otro tipo de acoso en línea, siempre pueden usar el botón de reportar o bloquear.
- Es posible que profesionales como médicos, enfermeras/os o trabajadores sociales estén capacitados para ayudarlos con problemas en línea, como por ejemplo la adicción. Visiten su centro de salud u hospital local para obtener instrucciones.

HERRAMIENTAS ★

Personas y lugares a los que pueden acudir para buscar ayuda

Personas en las que confían y con las que se sienten seguros – familiares o amigos



Una línea de atención nacional

Una asociación de expertos o un grupo de apoyo comunitario



Botón de reportar / bloquear

Profesionales: médicos, enfermeras/os, trabajadores sociales



IMAGINA...UNA MEJOR INTERNET

2. GERENTE DE REDES SOCIALES



Dependiendo.



RESULTADOS:

Aprender a utilizar las redes sociales para una promoción positiva.



MATERIALES:

Dispositivo(s) digital(es), papel, lápiz.

QUÉ SUCEDE

¡Si disfrutan de las redes sociales, quizás quieran intentar convertirse en gerentes de redes sociales! Verifiquen con su líder si su grupo o tropa local tiene presencia en línea en las redes sociales y ofrézcanles 'tomar el control' de la cuenta, con su ayuda y orientación, para hacer publicaciones sobre sus aventuras de Navegación Inteligente o sobre las actividades que su grupo hace, que podrían ser interesantes para personas de su edad.

Antes de comenzar, asegúrense de:

- Solicitar orientación si no están familiarizados con el funcionamiento de la plataforma.
- Piensen en las diferencias que existen entre una cuenta de redes sociales personal y una profesional.
- Planifiquen cómo su contribución a la cuenta será una fuente positiva de información en línea.
- Creen un plan de las publicaciones que pondrán en línea. Incluso pueden especificar cuál será el texto, la foto / la información gráfica / el video, la fecha de publicación, etc.

Tengan en cuenta las guías de protección infantil para su grupo y asegúrense de tener el consentimiento de todos para poder usar sus imágenes.

Tomen notas del progreso, las dificultades y los éxitos, y compártanlas con su grupo posteriormente. ¿Hay algo que hubieran hecho diferente?



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Su perfil personal en las redes sociales es lo que usan para sus necesidades personales, tales como hablar con amigos y hacer seguimiento a marcas, productos o celebridades.

¡Sugerencia para la actividad!

Para aprender cómo usar las redes sociales para una causa, consulten las "Herramientas en línea para apoyar su proyecto de #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline" en la página.... de este paquete!

Su grupo o tropa local probablemente también tenga presencia en línea en las redes sociales. Este perfil se crea para que puedan tener presencia en las redes sociales y promover a las Guías y Guías Scouts.

Las redes sociales pueden ser una herramienta poderosa para ayudarlos a promover su causa, hacer que su voz sea escuchada en todas partes y lograr que más personas los sigan. Mediante el uso de hashtags, por ejemplo, las redes sociales son una herramienta poderosa para que las personas y los movimientos compartan sus historias.


Acá hay algunos consejos rápidos:


- Creen un plan con el contenido de sus publicaciones. Por supuesto, pueden decidir publicar algo en el momento, pero tener un plan listo los ayudará a ser más eficientes.
- Hagan publicaciones visualmente interesantes. A la gente le gustan las imágenes, así que emparejen todo con una foto o un gráfico que comparta o corresponda con la información relevante del título.
- Pueden compartir el contenido de otras personas o páginas, siempre y cuando pidan permiso y mencionen al autor.
- Cuiden su tono. Sus publicaciones representan el Guidismo y Escultismo Femenino, por lo que deberían estar asociadas con este.
- Publiquen con regularidad. Pueden decidir publicar una vez al día o una vez a la semana, según lo que quieran lograr. Si están demasiado ocupados para publicar, incluso pueden programar las publicaciones para que se publiquen automáticamente, con la ayuda de varias aplicaciones.

3. UNA COMUNIDAD EN LÍNEA POSITIVA



 20 min (flexible).

 **RESULTADO:**
Convertirse en una fuente de positividad en las redes sociales.

 **MATERIALS:**
Dispositivo digital

QUÉ SUCEDE:

Su promesa de Guidismo/Escultismo no se detiene en el mundo físico. También se extiende al mundo en línea. ¡Pueden hacerlo un lugar mejor, contribuyendo positivamente a través de sus plataformas sociales!

Instagram, TikTok, Facebook, Twitter, WhatsApp; las comunidades digitales son comunidades que dependen de las tecnologías digitales para comunicarse, establecer redes y difundir información. Piensen en las siguientes preguntas:

- ¿Qué es lo que las hace positivas?
- ¿Cómo pueden contribuir con sus actitudes y acciones a crear un espacio en línea positivo?

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 línea¹¹. 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.

¡Sugerencia para la actividad!

Piensen en las cuentas en línea que los hacen sentir felices. ¿Es solo su contenido o son también los comentarios y reacciones de la comunidad los que contribuyen a esa atmósfera? Encuentren una idea de una comunidad en línea positiva, visitando las cuentas de redes sociales de [Humanos de Nueva York \(Humans Of New York en inglés\)](#).

[La patrulla de positividad de la AMGS](#) nos invita a combatir la negatividad con el siguiente desafío: Piensen en las niñas o mujeres que los rodean, cuyo liderazgo los inspira, ¿por qué los inspira y cómo pueden inspirar a otros? Hagan una publicación en sus redes sociales con #PatrullaDePositividad #PositivityPatrol y #LíderesComoTu #LeaderLikeYou, para que su liderazgo pueda inspirar a niñas alrededor del mundo. Por favor recuerden pedir su consentimiento si desean publicar una foto de ellos/as.

Mantengan un registro de sus acciones, interacciones y resultados. Preséntenle sus hallazgos a su grupo y discutan cómo salió todo.

¹¹[Online and ICT-facilitated violence against women and girls during COVID-19](#), ONU mujeres.

3. UNA COMUNIDAD EN LÍNEA POSITIVA (CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Para crear contenido positivo, tengan en cuenta las siguientes pautas al publicar o comentar en línea:

- ¿Me sentiré bien o diferente al respecto más adelante?
No publiquen nada cuando estén enojados. Tómense un tiempo para calmarse y revisen dos veces lo que están a punto de publicar.
- ¿Por qué estoy publicando?
¿Es esto algo que realmente quieren publicar, realmente refleja su personalidad y sus valores?
No sigan a la multitud o publiquen solo para llamar la atención, ya que es posible que no les guste la respuesta que recibirán.
- ¿Diría yo esto en persona?
Si la respuesta es no, no la publiquen en línea. Detrás de cada cuenta de redes sociales hay una persona real que tiene sentimientos.
- ¿Se puede interpretar esto de otra manera?
Lo que escribimos a veces no refleja exactamente lo que queremos decir. El sarcasmo y la ironía no suelen interpretarse bien al escribirse. Piensen en cómo otros pueden leerlo; ¿Podría parecer ofensivo?
- ¿Estoy siendo amable?
Traten a los demás con el mismo respeto que les gustaría recibir.
- ¿Es realmente privado?
La gente a menudo justifica publicaciones inapropiadas basándose en la idea de que la conversación es privada, ya que es una cuenta privada. Consideren cuántas conexiones tienen, ¿son todas estas personas amigos muy cercanos? ¿Pueden confiar en que ninguno de ellos compartirá ni hablará de su publicación con otros? Las estadísticas de Facebook sugieren que cada usuario joven tiene en promedio hasta 300 amigos en línea. Este perfil privado de repente no parece privado en absoluto.
- ¿Tengo permiso?
Sean respetuosos con la privacidad de otras personas; no compartan fotos o información que pueda avergonzar o humillar a alguien.
- ¿Me gustaría a mi mismo/a?
Si la mayoría de sus publicaciones son de alguna manera críticas, poco amables, ofensivas o negativas, ¿cómo creen que los demás pueden percibirlos a ustedes?
- ¿Es legal?
A los ojos de la ley, publicar en línea no es lo mismo que tener una charla informal con sus amigos. Es como una publicación oficial. Acoso, discursos de odio, amenazas de violencia, arruinar la reputación de alguien, e imágenes o comentarios que sugieran una actividad ilegal pueden ser usadas en su contra.

[Adaptado de <https://www.kidscape.org.uk/advice/advice-for-young-people/dealing-with-cyberbullying/think-before-you-post/>]

VE MÁS ALLÁ



¿Quieren ver cómo el contenido positivo puede afectar su impresión digital? Realicen la actividad “¿Qué ves?”, que encontrarán en la Sección “Respeto ... tu huella y tus derechos digitales”.

IMAGINA...UNA MEJOR INTERNET

4. MEJOR JUNTOS



Crear una experiencia de Internet más segura, reuniendo a las Guías y Guías Scouts y a sus cuidadores.



RESULTADO:

Create a safer internet experience by bringing together the Girl Guides or Girls Scouts and their carers.



MATERIALES:

Depende de la(s) actividad(es) elegidas, papel y lápices para todos los participantes.

QUÉ SUCEDE:

Lo más probable es que ustedes hayan estado usando Internet desde que nacieron, mientras que sus padres o cuidadores podrían haber experimentado la vida sin un teléfono inteligente y sin wifi.

Algunas veces esto puede parecer una gran brecha en las comunicaciones y crear un conflicto entre ustedes sobre el uso de Internet o de sus dispositivos. Pero estar juntos en sus aventuras digitales es realmente la opción segura y proactiva en caso de que alguno de ustedes necesite ayuda.

Sus padres los pueden alentar a convertirte en unos ciudadanos digitales inteligentes en un mundo cada vez más conectado, y ustedes pueden mostrarles todas las cosas interesantes que pueden hacer en línea. ¡Utilicen Navegación Inteligente 2.0 para iniciar la conversación familiar!

Inviten a un padre o cuidador a unirse a su grupo para tener una noche familiar de Navegación Inteligente.

Podrían organizarlo en 3 partes:

PART 1 – APRENDAN: Realicen una o más actividades de este paquete. Pueden desarrollar actividades que ya hayan realizado o pueden aprovechar esta oportunidad para realizar actividades nuevas.

PART 2 – DISCUTAN: Todos contribuyen con sugerencias sobre lo que sería útil acordar en sus hogares con respecto al uso de Internet, y toman notas. Divídanse en grupos más pequeños si es necesario. Algunas áreas de interés podrían ser seguridad en línea, la privacidad, los mensajes de texto / mensajería, las video llamadas, las redes sociales, las descargas y las publicaciones en línea. Todos pueden opinar, agregando lo que los haría sentir más seguros y/o más responsables.



LOS JÓVENES NOS DIJERON...



Cuando le preguntamos a los jóvenes sobre quién creían que iba a aprender más sobre la seguridad en Internet, la mayoría de los

U-Reporters respondieron que sus padres (37%). Lean el [informe](#) para obtener más información.

Un acuerdo familiar es una excelente manera de iniciar una conversación sobre cómo todos usan la Internet, y de hablar juntos sobre comportamientos positivos cuando se está en línea.

Esto puede ayudar a reducir las tensiones en torno al uso de la Internet y de las pantallas, puede generar una mejor comprensión y puede ser el comienzo de un intercambio de conocimientos

PART 3 – COMPROMÉTANSE: Pídele a todos que se comprometan a crear sus propios acuerdos detallados en casa, basados en la discusión durante la actividad. Pueden crear los suyos desde cero o usar thesmarttalk.org como ayuda.

¡CONSEJO!

Pídanle a sus padres / cuidadores que los acompañen en una de sus actividades en Internet. Pueden crear un video o una publicación juntos, para divertirse y publicarlo en línea. Les ayudará a iniciar la conversación.

PRESIONA ENTER



IMAGINA...UNA MEJOR INTERNET

5. CREA



 1 hora o más, dependiendo del proyecto.

 **RESULTADO:**
Imaginar una aplicación útil.

 **MATERIALES:**
Depende de la actividad escogida.

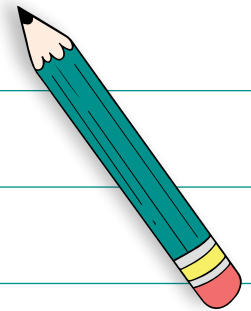
QUÉ SUCEDE:

Internet y los teléfonos inteligentes nos brindan la oportunidad de utilizar herramientas y aplicaciones que pueden hacer nuestra vida cotidiana mejor o más fácil. ¿Hay algo en lo que puedan pensar que mejoraría la vida de las niñas en su comunidad? Imaginen una herramienta en línea, una página web o una aplicación que sea útil para eso. Podría responder a necesidades específicas en categorías como las artes, la escuela o la naturaleza.

Preparen una breve presentación para su grupo. Puede ser un video, una presentación en Powerpoint, [Google slides](#) o [Prezi](#), o incluso una presentación hecha a mano. Traten de incluir cosas como:

- ¿Que haría la herramienta que imaginaron?.
- ¿Cómo funcionaría?
- ¿Qué necesitarían para construirla?

Notas



¡CONSEJO!

Una aplicación exitosa intenta responder la siguiente pregunta: ¿qué es lo que hace la aplicación que es importante para las necesidades del consumidor?

6. INTERNET DE LAS COSAS (IDC)



RESULTADO:

Aprender lo que es la internet de las cosas y cómo afecta a nuestras vidas.



MATERIALES:

Papel y lápices.



PREPÁRATE:

Es posible que debas brindar algunos ejemplos de cada tema a los participantes. Consulta la herramienta a continuación.

QUÉ SUCEDE:

La Internet de las cosas (IdC) se refiere a los dispositivos electrónicos que pueden conectarse a Internet y compartir datos con otros dispositivos habilitados para Internet, sin la intervención humana.

Los dispositivos conectados incluyen portátiles, teléfonos inteligentes y computadores, pero pueden ser cualquier cosa, desde el monitor de presión arterial de una persona, una cerradura de una puerta conectada por Bluetooth, hasta un abridor de la puerta de un garaje que tiene una dirección IP y puede comunicarse a través de una red.

Prueben esto para ilustrar cómo funciona la IdC:

1. Divídanse en grupos de unas 5 personas.
2. Cada persona del grupo nombra un dispositivo inteligente que pueda recoger/compartir datos en el entorno doméstico (creando así una red de conectividad de IdC en la casa). Por ejemplo: teléfono inteligente, nevera inteligente, cerraduras inteligentes, etc.
3. Cada grupo piensa en cómo se conectan sus dispositivos e intenta interpretar y recrear su red de conectividad para el resto del grupo, sin usar palabras. Por ejemplo, un miembro puede actuar como usuario de un teléfono móvil, otro puede responder como la nevera y otro puede hacer un sonido de cerradura.
4. Los otros grupos intentan entender cuáles son los objetos representados.

¿Se les ocurren otros ámbitos en los que se pueda utilizar la IdC? Algunos ejemplos son: el transporte, las ciudades, el medio ambiente, la agricultura, la moda, la salud, el comercio minorista y los aparatos de uso cotidiano.



DISCUTAN:

- ¿Cómo puede la IdC mejorar nuestra vida diaria? ¿Cuáles son algunas de las cosas que se simplifican?
- ¿Existe algún riesgo de seguridad o de privacidad con la IdC? ¿Qué se puede hacer con la información que se recopila y/o se comparte a través de estos dispositivos conectados?
- Cómo puede la IdC contribuir a o afectar la seguridad de las personas, incluyendo la violencia basada en género, la violencia doméstica o los abusos contra personas vulnerables.

6. INTERNET DE LAS COSAS (IDC)

(CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Aquí hay algunos puntos para facilitar la discusión durante esta actividad:

LAS POSIBLES VENTAJAS DE LA IDC:	LAS POSIBLES DESVENTAJAS DE LA IDC:
<ul style="list-style-type: none">• Acceso a la información: Pueden acceder a datos e información en tiempo real fácilmente, estando lejos. Esto sucede gracias a la red de dispositivos. Información sobre ciencia, biodiversidad, animales, medio ambiente, etc. se puede utilizar para generar un cambio positivo para la sociedad y para nuestro planeta.• Mejor comunicación: a través de una red de dispositivos interconectados, la comunicación se vuelve más eficiente. En los casos en que las máquinas tienen que comunicarse entre sí, los resultados son más rápidos y mejores.• Más rentable: Una comunicación mejor y más fácil entre dispositivos ayuda a las personas en sus tareas diarias y puede ahorrar tiempo y dinero.• Automatización: Gestionar las tareas diarias sin intervención humana ayuda a las empresas a mejorar la calidad de los servicios y a reducir el nivel de intervención de las personas.	<ul style="list-style-type: none">• Privacidad y seguridad: Todos y cada uno de los dispositivos que usamos hoy están conectados a través de Internet. El riesgo de compartir datos que quizás no queramos compartir aumenta. Compartir información confidencial podría ser pirateado por terceros fácilmente.• Menos empleos: La automatización reduce la necesidad de mano de obra humana.• Dependencia: La tecnología domina nuestro estilo de vida y nos hace más dependientes de ella. Si el sistema colapsa, existen altos riesgos involucrados. Intentar desconectarse de la IdC en el futuro será cada vez más difícil para quienes puedan querer hacerlo.• Brechas digitales: Se profundizará la brecha entre quienes tienen acceso a la tecnología y quienes no.

La IdC puede tener un impacto en el abuso y la violencia doméstica basada en género: los medidores, las cerraduras y las cámaras 'inteligentes' podrían fomentar la violencia doméstica y aumentar aún más el riesgo para las víctimas. Esto se debe a que se podrían utilizar para restringir la libertad, vigilar de cerca lo que hacen las víctimas o adónde van, o con quién hablan. Es importante que los desarrolladores de la IdC consideren el posible uso indebido de sus servicios y dispositivos, y al mismo tiempo se debería ofrecer orientación y ayuda para las víctimas por parte de los refugios y de la policía.




6. INTERNET DE LAS COSAS (IDC)

(CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

A continuación, pueden encontrar algunos ejemplos de dispositivos conectados en el entorno doméstico. Estos se deben usar como instrucciones en caso de que los grupos no puedan crear los suyos propios:

TEMA	EJEMPLOS DE DISPOSITIVOS CONECTADOS
<p data-bbox="129 869 236 898">HOMES</p> 	<ul data-bbox="443 846 1484 1579" style="list-style-type: none">• Teléfonos inteligentes• Nevera inteligente• Calentador de agua• Cerraduras de puertas y ventanas• Sistema de iluminación• Ventanas• Sistema de aire acondicionado• Sistema de calefacción• Lavadora• Televisión inteligente• Alimentador de mascotas• Aspiradora inteligente• Aspersores / sistema de riego• Cámaras de CCTV• Timbre• Sensores que miden elementos como la calidad del aire o del agua dentro de la casa o en el jardín

7. RELACIONES POSITIVAS



1 hora.



RESULTADO:

Aprender cómo lo que vemos en Internet puede afectar nuestras relaciones, incluyendo las relaciones sexuales.



MATERIALES:

Las tarjetas de afirmaciones de con las percepciones sobre la pornografía (consulta la herramienta a continuación), características de una relación sexual positiva dividida en dos (consulta la herramienta a continuación), letreros de acuerdo-desacuerdo-insegur@/indecis@, cinta adhesiva, papel, lápiz.



PREPÁRATE:

Esta actividad cubre los temas de relaciones sexuales y pornografía. Los miembros de tu grupo o sus familiares podrían considerar estos temas inapropiados para que el grupo los explore juntos. Si este es el caso, deberías considerar elegir cualquier otra actividad de esta sección.

Asegúrate de leer toda la actividad para evaluar si es apropiada para tu cultura, tu contexto y tu grupo. Adáptala si es necesario.

Si crees que los miembros de tu grupo podrían sentirse incómodos con esta actividad, deberían discutirla antes de decidir si continuar o no.

Sugerimos que antes de realizar la actividad leas la sección “Resultados de la búsqueda” de esta actividad y, si es posible, hacer tu propia investigación sobre el tema visitando la pagina web de NSPCC u otras organizaciones que puedan estar activas en tu comunidad. Esto te ayudará a estar preparado/a para la discusión.

No se espera que los participantes vean pornografía para realizar esta actividad. En cambio, es suficiente explorar las percepciones comunes y los comentarios escuchados de los compañeros, la televisión o el contenido de las redes sociales.

Vuelvan a revisar sus acuerdos de #espaciovaliente #bravespace antes de comenzar, para que todos se sientan cómodos y puedan participar activamente. Algunos de los participantes pueden sentirse incómodos durante la actividad. Hazles saber que pueden tomar un descanso.

Divide las tarjetas de las afirmaciones con las características de una relación positiva por la mitad y pega cada mitad debajo de las sillas o escóndelas en el área de reunión antes de que lleguen los participantes.

7. RELACIONES POSITIVAS

(CONTINUACIÓN)

QUÉ SUCEDE:

Al navegar por Internet, es posible que se encuentren con contenidos sexualizados por casualidad o a propósito. Es natural que sientan curiosidad. También es importante saber qué es real y qué no lo es en línea. En esta sesión vamos a hablar sobre la pornografía en línea. Reflexionaremos sobre si los mensajes que se muestran en ella son realistas y cuál es su impacto en las expectativas de las relaciones sexuales. También intentaremos definir cómo son las relaciones sexuales positivas.

1. Empiecen por definir la pornografía en línea. Permite que los participantes contribuyan con sus propias ideas, o puedes utilizar la siguiente definición.

La pornografía es la representación de órganos o actividades sexuales en imágenes o videos destinados a causar excitación sexual (Diccionario Merriam-Webster). La pornografía en línea es cuando el contenido pornográfico está disponible en línea en diferentes formatos digitales, como imágenes, archivos de video, videojuegos y transmisión de video.

2. A continuación, van a reflexionar sobre algunas de las percepciones que tiene la gente sobre la pornografía.
 - Identifica un espacio en el que los participantes puedan pararse en una fila o en forma de U. Coloca carteles de "De acuerdo" y "En desacuerdo" en los extremos opuestos del espacio y un cartel de "Insegur@/Indecis@" en algún lugar en el medio.
 - Explícale a los participantes que vas a leer algunas afirmaciones que muestran algunas de las percepciones que la gente puede tener sobre la pornografía. Lee cada una de las afirmaciones y dale a los participantes unos minutos para reflexionar.
 - Si los participantes están de acuerdo con la afirmación, pídeles que se hagan a uno de los lados. Si los participantes no están de acuerdo con la afirmación, indíqueles que pasen al otro lado. Si están indecisos o inseguros, deben pararse cerca del medio.
 - Pídele a los participantes que expliquen por qué están parados donde están. Anímalos a compartir sus puntos

¿SABÍAN
QUÉ?

Según

TopTenreviews.com

la edad promedio de la primera exposición a pornografía en Internet es de 11 años.

de vista y a referirse ejemplos cuando defiendan su posición. Después de escuchar tres o cuatro puntos de vista, pregunta si alguien desea moverse. Anima a los participantes a mantener la mente abierta; se les permite moverse si alguien presenta un argumento que altera su posición en la línea.

3. Utiliza la última afirmación ("La pornografía afecta la forma en que nos comportamos o tratamos a nuestra pareja") para iniciar una discusión sobre cómo la pornografía podría tener un impacto en la forma en que vemos las relaciones sexuales y las relaciones en general. ¿Qué piensan los participantes que hace que una relación sea buena?

Luego, pasen a centrarse en lo que constituye una relación sexual sana, consensuada y positiva utilizando el siguiente juego:

- Invita a los participantes a mirar debajo de sus sillas. Allí encontrarán una característica de una relación sexual saludable.
- Explícales que, aunque hay 6 oraciones en total, estas están divididas por la mitad. Deben recorrer la habitación y encontrar a la persona que sostiene la otra mitad y completar cada oración.
- Haz que cada pareja lea su oración en voz alta y luego péguenlas en la pared. También pueden agregar otras cosas que se les ocurra. Discutan cuál creen que es más importante y por qué.

7. RELACIONES POSITIVAS (CONTINUACIÓN)



- No todo el mundo ve pornografía. Ya sea porque no la disfrutan, no la encuentran interesante o piensan que no es apropiada. Eso es perfectamente aceptable y no hay que presionarlos para que lo hagan.
- Aunque la pornografía muestra a personas teniendo relaciones sexuales reales, estos son actores que interpretan un rol y un escenario ante una cámara. Aceptan hacer cosas que casi nunca son lo que la mayoría de la gente haría al tener relaciones sexuales con su pareja. A menudo no son retratados como personas reales con personalidades y sentimientos reales.
- El sexo en la pornografía es con frecuencia diferente a cómo las personas tienen sexo en la vida real. Este consiste principalmente en dar placer a los hombres, y a las mujeres en hacer cosas para excitar instantáneamente a los hombres. En la vida real, el placer de cada persona es igualmente importante.
- La pornografía no define claramente el consentimiento, el placer y la violencia, como se haría en la vida real. Consentimiento significa darle permiso a alguien para que toque o haga algo con su cuerpo.
- La pornografía suele ser violenta, especialmente hacia las mujeres, y a menudo, muestra a las mujeres disfrutándolo. Sin embargo, esta es una actuación. Para la mayoría de las personas ser lastimadas, amenazadas o humilladas es una experiencia verdaderamente negativa.
- Las relaciones saludables se basan en la confianza y la intimidad emocional. Estas pueden hacer que una persona se sienta valorada, querida, amada, cuidada, escuchada y apreciada. Las relaciones positivas también valoran el consentimiento y las experiencias de ambas partes.
- Los actores en la pornografía pueden verse diferentes a como se ve la gente en la vida real. En realidad, el rostro, las partes del cuerpo, el vello corporal, los genitales, etc. de cada persona es único.
- La Internet puede ser la puerta de entrada a todo tipo de información. Es por eso que a las personas les resulta más fácil recurrir a ella y a la pornografía en línea cuando quieren aprender más sobre el sexo y explorar su propia sexualidad. Hay muchos otros lugares a los que pueden acudir para obtener respuestas, consejos, apoyo o información realistas sobre el tema del sexo: el consejero o maestro de educación sobre salud sexual en la escuela, amigos o familiares, un consejero o enfermera escolar u otras organizaciones externas de salud sexual y organizaciones benéficas en su propio país, incluso libros y películas apropiados que pueden investigar con la ayuda de un adulto de confianza

7. RELACIONES POSITIVAS (CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

Afirmaciones que pueden haber escuchado o encontrado sobre pornografía

- Ver pornografía está bien. Todos lo hacen.
- Lo que ven en la pornografía es lo que también sucede en la vida real.
- La pornografía puede ayudarlos a explorar su sexualidad y aprender sobre el sexo.
- Los cuerpos en la vida real son diferentes a los que podemos ver en la pornografía.
- Las mujeres y los hombres en la pornografía se muestran como iguales.
- La pornografía afecta la forma en que las personas se comportan y/o tratan a sus parejas.

Characteristics of a positive relationship

Las parejas se respetan entre sí

1

y quieren las mismas cosas.

Las parejas quieren tener sexo

2

y están contentas con lo que están haciendo.

Las parejas creen que la otra persona es atractiva

3

de muchas formas, no solo en la apariencia física.

No se trata solo de sexo. La gente se siente bien

4

sobre sí mismos y cómodos con su pareja.

Hablan abierta y honestamente sobre lo que les gusta

5

y no les gusta y se escuchan mutuamente.

Aceptan que "No significa no"

6

y solo "¡Sí significa sí!".

[Adaptado de [NSPCC's 'Making Sense of Relationships'](#)]

#SERELCAMBIOENLÍNEA



OBJETIVO DE ESTA SECCIÓN: Convertirse en un/a agente de cambio digital del Guidismo y Escultismo Femenino.

Ahora que han explorado formas de aprovechar al máximo sus experiencias en línea, de una manera segura y equilibrada, es hora de reflexionar y tomar acciones para el mundo en línea.

Esta última sección del paquete los invita a tomar acciones para generar un cambio con respecto a las situaciones en línea que les preocupan a ustedes o a su grupo, y a que tengan un impacto positivo en una comunidad, en una sociedad o en el mundo en general.

Ya sea que les preocupe el impacto de las redes sociales en la autoestima o el incremento de las noticias falsas, ustedes pueden #SerElCambioEnLínea# BeTheChangeOnline y tener un impacto.

Sigan los siguientes pasos para completar esta sección:

- 1** Promuevan el cambio al estilo de la AMGS: Explore qué es un/a agente de cambio y descubran las formas en que las Guías y Guías Scouts hacen que el cambio ocurra.
- 2** Elijan su proyecto de #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline: Asuman y desarrollen un proyecto para generar un cambio en el ámbito digital.
- 3** Hagan su Promesa de Ciudadano Digital para completar el parche.

PASO 1: PROMOVRIENDO EL CAMBIO AL ESTILO DE LA AMGS



40 min.



RESULTADOS:

Comprender lo que hace un/a agente de cambio y explorar las rutas del Guidismo y Escultismo Femenino para generar el cambio social.



MATERIALES:

Historias de agentes de cambio, letreros con el significado y ejemplos de cómo generar conciencia, cómo tomar acción en su comunidad y cómo alzar sus voces (consulta la herramienta a continuación), cuerda o cinta adhesiva.



PREPÁRATE:

Cuelga los letreros antes de iniciar la actividad. Puedes colgarlos en árboles, postes o, si están adentro, cuélgalos en las paredes.

PASO 1: PROMOVRIENDO EL CAMBIO AL ESTILO DE LA AMGS (CONTINUACIÓN)

QUÉ SUCEDE:

¿Qué es un/a agente de cambio?

Explícale al grupo que ahora explorarán qué es y qué es lo que hace un/a agente de cambio. Compartirás algunas historias que han contribuido positivamente al mundo en línea y que han generado cambios en la sociedad.

1. Divídanse en equipos pequeños y dale una historia de un/a agente de cambio a cada uno.
2. Los equipos tienen 5 minutos para leer y prepararse para presentar su historia en una entrevista de 2 minutos, que será liderada por el resto del grupo. Para los participantes más jóvenes, puedes seleccionar 1 o 2 historias que consideres apropiadas y lérselas a todo el grupo.



DISCUTAN: ¿Qué cosas se destacaron en las historias que escucharon? ¿Cuáles fueron algunos de los métodos en línea que generaron cambios en la sociedad, en una ley, en

las prácticas o en los prejuicios? ¿Cómo describirían el cambio social, con base en lo que han escuchado?

El cambio social consiste en generar un impacto positivo en una comunidad, una sociedad o el mundo en general, al tomar acciones para abordar uno o varios problemas que les preocupan. Por ejemplo, pueden optar por proteger el medio ambiente, poner fin a la violencia contra las mujeres, asegurarse de que las voces de los jóvenes sean escuchadas, o mejorar las leyes sobre el delito cibernético.

¿Qué hacen las Guías y Guías Scouts para generar el cambio? Durante más de un siglo, las Guías y Guías Scouts han estado tomando acciones para generar cambios exitosos en comunidades pequeñas y grandes.

Hay 3 caminos para hacer eso:



Raising Awareness



Taking Action in your Community



Speaking Out

Muéstrale al grupo los carteles que colgaste (los puedes encontrar a continuación en la sección de herramienta) y tómense un minuto para revisarlos, dando un ejemplo para cada uno si es necesario.

Divídanse en grupos pequeños. Dale a cada grupo al menos un par de ejemplos diferentes de acciones que pueden generar cambios. Deben intentar emparejar cada acción con la ruta para el cambio respectiva.



PIENSEN Y DISCUTAN:

- ¿Pueden definir qué es una comunidad?
- ¿Qué hace que la acción comunitaria y alzar las voces sean diferentes de generar conciencia?

Cuando trabajamos por un cambio social, no solo queremos que la gente sepa sobre una situación, queremos que la entiendan, y que luego pasen a tomar acciones, ya sea cambiando su propio comportamiento o pidiéndole a los tomadores de decisiones que cambien las estructuras, los servicios, las leyes y las prácticas. La sensibilización es muy importante, como el primer paso para generar un cambio social. Si desean generar un mayor impacto y ver que se produzca un cambio real, combinen la Sensibilización con Alzar sus Voces o Tomar Acciones en la comunidad.

¡CONSEJO!

Pueden obtener más información sobre cómo crear sus propias campañas y proyectos de cambio social. ¡Utilicen la caja de herramientas de ["Alcen sus Voces por su Mundo"](#) o el paquete ["Sé El Cambio 2030"](#)!

PASO 1: PROMOVRIENDO EL CAMBIO AL ESTILO DE LA AMGS

(CONTINUACIÓN)



¡RESULTADOS DE LA BÚSQUEDA!

Algunas cosas adicionales que quizás deberían saber:

- **Comunidad** su proyecto aborda directamente un problema que les importa, en una comunidad a la cual pertenecen y que les importa. Una comunidad es un grupo de personas con las que se identifican o que les importan. Comunidades en su área local podrían ser su pueblo, población o ciudad, o un grupo de personas con las que pasan tiempo por alguna razón determinada, como su escuela, su lugar de trabajo, su universidad, su grupo de Guías y Guías Scouts, su lugar de culto u otro grupo/sociedad. Podría incluso ser un grupo del que no forman parte, siempre y cuando les importe lo que el grupo hace; un club para niños de origen inmigrante en su área o un centro de salud para personas mayores.
- **Un proyecto** es una actividad planeada para cumplir objetivos específicos. Esto significa que establecerán una fecha de inicio y plazos regulares con objetivos intermedios, determinarán cuál es su objetivo principal (qué están tratando de cambiar en el mundo y quiénes se beneficiarán de su proyecto) y luego planearán como lograr que se cumpla.
- **Influencer** es una persona o un grupo de personas que tienen influencia en las decisiones que toman otras personas o grupos de personas. Por ejemplo, un grupo de alumnos podría influir en las decisiones que toma el director de la escuela. O una bloguera podría influir en el comportamiento de las personas que siguen su blog.
- **Tomador de decisión** es una persona o un grupo de personas que tiene el poder de tomar decisiones que afectan a otras personas. Este puede ser alguien con poder nacional o global como un presidente o un primer ministro, hasta alguien con poder en una comunidad local como el editor de un pequeño periódico local, o incluso un padre en un entorno familiar. También podríamos llamarlos "personas poderosas", por ejemplo, personas que tienen poder para tomar decisiones sobre algo y tienen el poder de hacer que el cambio ocurra.

HERRAMIENTAS ★

HISTORIAS DE AGENTES DE CAMBIO

Puedes incluir historias de agentes de cambio en línea que conozcas en tu comunidad.

★ El Desafío del Cubo de Hielo de ALS¹²

El "Desafío del Cubo de Hielo" fue un desafío para generar conciencia sobre la enfermedad de la esclerosis lateral amiotrófica (ELA, también conocida como la enfermedad de la motoneurona y como enfermedad de Lou Gehrig) que se volvió viral en el 2014. Alentaba a los participantes nominados a hacer un video mientras vaciaban un balde de agua helada sobre sus cabezas, y luego a nominar a otros a hacer lo mismo. El propósito era animar a las personas a donar para la investigación de la enfermedad.

El "Desafío del Cubo de Hielo" combinó competitividad y diversión. Al usar las redes sociales como plataforma tuvo acceso a muchas personas alrededor del mundo; al hacer que los participantes identificaran individualmente a los posibles candidatos, nominándolos al "etiquetarlos", el desafío se sintió personal

En general, fue una campaña muy exitosa:

- Recaudó más de \$ 220 millones en todo el mundo.
- Hubo más de 2.4 millones de videos etiquetados circulando en Facebook.

A pesar de su éxito, los críticos sugirieron que el desafío no aumentó la conciencia de lo que realmente hace la enfermedad y para quién es tan dañina.

En 2015, se reintrodujo el Desafío del Cubo de Hielo, pero no logró atraer la misma atención viral que el evento de 2014.

¹² [Ice Bucket Challenge](#), Wikipedia

PASO 1: PROMOVRIENDO EL CAMBIO AL ESTILO DE LA AMGS

(CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

★ El movimiento de #YoTambién (#metoo en inglés)¹³

El movimiento #YoTambién #MeToo es un movimiento contra el acoso y el abuso sexual, en el que las personas publican denuncias de delitos sexuales cometidos por hombres poderosos y/o prominentes.

La sobreviviente de acoso sexual, Tarana Burke fue la primera en usar la frase "Yo también" en Myspace en 2006. En 2017, surgieron acusaciones contra Harvey Weinstein, ex productor de cine estadounidense. La actriz Alyssa Milano escribió en su blog: "Si han sido acosadas o agredidas sexualmente, escriban 'yo también' como respuesta a este tweet", para intentar llamar la atención sobre la agresión y el acoso sexual.

La respuesta al hashtag fue enorme - la frase o el #YoTambién:

- se había utilizado más de 200.000 veces al final del día,
- fue utilizado por más de 4,7 millones de personas en 12 millones de publicaciones en Facebook durante las primeras 24 horas.
- fue tuiteado más de 500.000 veces en 24 horas.
- tuvo tendencia en al menos 85 países y se tradujo en varios de ellos.

Decenas de miles de personas, hombres y mujeres, incluyendo cientos de celebridades, respondieron con historias de #YoTambién #MeToo. Además de Hollywood, las declaraciones de "Yo también" provocaron una discusión sobre el acoso y abuso sexual en la industria de la música, las ciencias, la academia, la iglesia, los deportes, la tecnología, el ejército, la astronomía y la política. La campaña llevó a sobrevivientes de todo el mundo a compartir sus historias y a nombrar a sus perpetradores. Esta provocó conversaciones y generó conciencia sobre el acoso sexual y la violencia, que a menudo se ha convertido en la fuerza detrás de las nuevas leyes que protegen en contra de ellas.

¹³ [Me Too Movement](#), Wikipedia

¹⁴ [Muerte Cecil, el león](#), Wikipedia y ['Social Good from Social Media'](#), Andrew Selepak, Universidad de Florida

★ Cecil el león¹⁴

Cecil era un león que vivía en el Parque Nacional Hwange en Matabeleland North, Zimbabwe. Estaba siendo estudiado y monitoreado por un equipo de investigación de la Universidad de Oxford como parte de un estudio a largo plazo.

En el 2015, Cecil fue herido con una flecha por un cazador recreativo estadounidense, luego rastreado y asesinado con un arco y flecha, casi 12 horas después. Cecil tenía 13 años cuando lo mataron. El cazador tenía permiso y no fue acusado de ningún delito.

El asesinato provocó la atención de los medios de comunicación internacionales, provocó indignación entre los conservacionistas de animales, críticas por parte de políticos y celebridades, y una fuerte respuesta negativa contra el cazador, que resultó incluso teniendo amenazas de muerte.

Algunas de las reacciones a la atención incluyen:

- El presentador del programa nocturno de entrevistas, Jimmy Kimmel, ayudó a recaudar 150.000 dólares en menos de 24 horas para la Unidad de Investigación de Conservación de la Vida Silvestre de Oxford.
- SumOfUs.org, un grupo en línea que aboga por los derechos humanos y los problemas económicos, respondió iniciando una petición en línea para presionar a las aerolíneas para que cambiaran sus políticas y prohibieran el transporte de animales en peligro de extinción. Las aerolíneas internacionales cumplieron con esto, marcando un cambio de política empoderador.
- Cinco meses después de la muerte de Cecil, el Servicio de Pesca y Vida Silvestre de EE. UU. agregó a los leones en la India y África occidental y central a la lista de especies en peligro de extinción, lo que dificulta que los ciudadanos estadounidenses puedan matar leones legalmente.

Muchos se opusieron a la reacción, ya que la caza de trofeos brinda "a los países africanos y las economías turísticas locales ingresos irremplazables que actualmente financian programas de conservación de vida silvestre multifacéticos y exitosos.

PASO 1: PROMOVRIENDO EL CAMBIO AL ESTILO DE LA AMGS

(CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

★ Perros guías

Ioanna-Maria Gertsou es una científica griega con estudios en psicología experimental y ciencia cognitiva, así como una de las pocas investigadoras con una discapacidad visual en todo el mundo y la única en Grecia que tiene empleo. Fue la primera persona en entrar con su perro guía (y un perro en general), al Parlamento Helénico y al Parlamento Europeo.

Se la conoce principalmente como representante del movimiento de perros guía, a través de "Lara Guide-Dog School Hellas", una organización sin ánimo de lucro que cofundó en 2008. Es una activista que promueve la diversidad, el acceso a los perros guía, accesibilidad física y electrónica, y el derecho de los animales.

En el 2009, organizó una protesta en línea porque a su perro guía se le negó el acceso a dos restaurantes. Escribió una carta que se volvió viral y escribió artículos que fueron publicados en los principales periódicos locales, tanto en línea como en papel, lo que generó conciencia sobre la falta de accesibilidad de las personas con discapacidad visual en Grecia, y suscitó debates importantes en la comunidad griega.

Un año después, a una turista española no se le permitió entrar al nuevo Museo de la Acrópolis con su perro guía. Como resultado de las protestas locales e internacionales frente a los problemas de acceso de los perros guía en Grecia en agosto de 2010, Ioanna contribuyó a la votación de la primera ley nacional que permitía a perros guía, de asistencia y de terapia prácticamente entrar a todas partes de Grecia.

★ Emergencia ambiental¹⁵

Greta Thunberg es una activista del medio ambiente sueca. Ella es conocida por su manera directa de hablar, tanto en público como ante líderes políticos y asambleas, en las que critica a los líderes mundiales por su falta de acciones suficientes para abordar la crisis climática.

Su activismo comenzó al convencer a sus padres de que adoptaran un estilo de vida para reducir su propia huella de carbono. A los 15 años, comenzó a pasar sus días escolares fuera del parlamento sueco para pedir una acción más contundente sobre el cambio climático, sosteniendo un cartel que decía "Huelga escolar por el clima". Thunberg publicó una foto de su primer día de huelga en Instagram y Twitter, con otras cuentas de redes sociales rápidamente apoyando su causa.

Activistas juveniles de alto perfil amplificaron su publicación de Instagram, y al segundo día otros activistas también se unieron. Reporteros locales escribieron sobre la huelga y sus historias obtuvieron cobertura internacional en poco más de una semana. Pronto, otros estudiantes participaron en protestas similares en sus propias comunidades. Juntos, organizaron un movimiento escolar de huelga por el clima bajo el nombre de Viernes por el Futuro ("Fridays for Future" en inglés), ampliamente promovido en las redes sociales por los propios participantes.

Desde entonces, Thunberg ha hablado en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático y otras asambleas internacionales, provocando múltiples protestas coordinadas y huelgas estudiantiles en todo el mundo.

¹⁵ [Greta Thunberg](#), Wikipedia

PASO 1: PROMOVRIENDO EL CAMBIO AL ESTILO DE LA AMGS

(CONTINUACIÓN)

HERRAMIENTAS ★

★ Humanos de Nueva York (HNY)¹⁶

Humanos de Nueva York comenzó en 2010 como un blog de fotos y un libro de retratos callejeros y entrevistas, recopilados en las calles de la ciudad de Nueva York por el fotógrafo Brandon Stanton. HdNY se hizo tan popular que a fecha de agosto de 2020, tiene más de 20 millones de seguidores en las redes sociales.

Pero sobre todo, la comunidad de HdNY ha demostrado ser inspiradora, positiva y activa cuando se le pide que apoye a otros seres humanos. Stanton ha recopilado retratos de ciudades alrededor del mundo, visitando más de 20 países diferentes mientras lanzaba una serie de iniciativas benéficas de gran éxito.

Estos son algunos de los logros de la comunidad HdNY:

- En el 2012, a través de una estrategia de recaudación de fondos de Indiegogo y una alianza con Tumblr, Stanton y la comunidad recaudaron un total de \$318,530 para las víctimas del huracán Sandy en Nueva York. La meta inicial era de US \$100.000.
- En 2013, HNY recaudó \$83,000 a través de una campaña de Indiegogo para ayudar al camarógrafo de noticias Duane Watkins y su esposa a adoptar a un niño de Etiopía.
- En 2015 HNY
 - recaudó más de \$1,419,509 en donaciones en Indiegogo para brindar a los estudiantes de Mott Hall en Brooklyn oportunidades tales como visitas a campus universitarios, programas de verano y un fondo para becas.
 - cubrió la crisis migratoria europea en alianza con el Alto Comisionado de las Naciones Unidas para los Refugiados (ACNUR) para capturar y compartir la experiencia emocional de los refugiados en Europa que huyen de las guerras en el Oriente Medio.
- visitó Pakistán, donde destacó a Syeda Ghulam Fatima, líder del Frente de Liberación del Trabajo en Servidumbre, una organización que trabaja para liberar a los trabajadores en servidumbre que fueron víctimas de prácticas abusivas de préstamos. La recaudación de fondos de Indiegogo recaudó más de \$2,3 millones de dólares para la organización.
- En el 2016, Stanton compartió una serie de entrevistas con pacientes pediátricos con cáncer en el Memorial Sloan Kettering Cancer Center en la ciudad de Nueva York. La campaña de Indiegogo para apoyar la investigación del cáncer pediátrico, así como los servicios de apoyo psicológico y social para los pacientes y sus familias, recaudó más de \$3.8 millones de dólares de más de 100,000 personas en 3 semanas.
- En el 2018, Stanton visitó Ruanda. Se centró en las historias de personas que tomaron una posición moral durante el genocidio. Estos son miembros de la mayoría Hutu que arriesgaron sus vidas para escuchar y proteger a los Tutsis. Stanton organizó una campaña de GoFundMe en beneficio del Orfanato Gisimba en Ruanda, que alcanzó su objetivo de \$200.000 dólares estadounidenses en 18 horas.

¹⁶ [Humans of New York](#), Wikipedia

PASO 1: PROMOVRIENDO EL CAMBIO AL ESTILO DE LA AMGS

(CONTINUACIÓN)

Señales con el significado y los ejemplos de las formas de generar cambios

Utiliza la información de las columnas 1 y 2 para preparar carteles y cuélgalos para que los participantes los vean. La columna 3 incluye ejemplos de acciones/proyectos que se pueden realizar en cada caso. Dáselos a los participantes y pídeles que las combinen con las 3 formas de generar cambios.

1. Formas de generar cambio	2. Lo que significa	3. Acciones
Generar conciencia	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.	<ul style="list-style-type: none"> • 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..
Tomar acción en su comunidad	Tomar acción en su comunidad incluye cualquier actividad que tenga como objetivo realizar cambios dentro de una comunidad. El proyecto aborda directamente un problema que les importa a ustedes, tomando acciones para desarrollar una solución local, en una comunidad que les importa.	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar una asamblea escolar en la que se le explique a otros niños y jóvenes cómo acceder a ayuda, si la necesitan para resolver dificultades en línea. • Enseñarle a sus compañeros de clase cómo diferenciar entre publicaciones patrocinadas y noticias reales. • Publicar consejos en línea sobre cómo defenderse del ciberacoso.
Alzar sus voces	<p>Alzar sus voces para generar cambios significa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • que influenciamos (persuadimos) a las personas - hablando, haciendo y educando • tomar decisiones - por ejemplo sobre políticas/ reglas, acciones, actitudes, financiación, apoyo, etc. • que mejorará nuestra vida y la vida de los demás - apuntando hacia el resultado que estamos tratando de lograr <p>¡Es posible que también lo hayan oído como propugnación!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una campaña en línea para recoger las voces de niñas y niños a través de una petición, y luego presionar a su gobierno local para que cree leyes que regulen el marketing en línea para niños y jóvenes. • Solicitarle a una página web de juegos para niños que incluya un botón de 'ayuda'. • Convencer a la junta escolar de que compre más computadores para uso de los estudiantes. • Hacer campañas para que se penalice el acoso en línea.

PASO 2: PROYECTO DE #SERELCAMBIOENLÍNEA

Ahora que se han familiarizado con los conceptos, es hora de elegir su proyecto para #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline. Aquí pueden encontrar algunos consejos prácticos:

- Para ayudarlos a ustedes y a su grupo de Guidismo y Escultismo Femenino a delimitar el tema que les interesa, pueden realizar la actividad que encontrarán en esta sección. Asegúrense de que el tema sea relevante para su comunidad, antes de finalizar el proyecto que desarrollarán.
- La lista de actividades para elegir se ha desarrollado en torno a temas de interés mundial. Los invitamos a adaptarlos al tamaño, edad, experiencia y necesidades de su grupo. También pueden diseñar su propia actividad de #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline a la medida, utilizando su conocimiento, creatividad y pasión.
- Pueden trabajar en los proyectos individualmente o en grupos.
- Los proyectos funcionan mejor cuando las Guías y Guías Scouts toman las decisiones y asumen la responsabilidad a cada paso del camino. Cuanto más se apropien del desarrollo e implementación de su proyecto, más desarrollarán sus habilidades de liderazgo, de trabajo en equipo y de toma de decisiones.
- Sin embargo, asegúrense de contar con el apoyo de un/a líder. Tómense un tiempo al comienzo del proyecto para explorar el proyecto y acordar cómo trabajar juntos. También pueden acudir a sus líderes en cualquier momento durante el camino.
- Finalmente, al terminar esta sección, encontrarán una guía extensa de herramientas en línea que pueden usar para su proyecto de #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline o cualquier otro proyecto de cambio social que puedan emprender en el futuro

SUGERENCIAS PARA LOS/AS LÍDERES

El nivel de desafío en la creación de un proyecto de cambio social variará mucho dependiendo de:

- La edad y la experiencia de los miembros del grupo.
- El tamaño del grupo
- Las realidades de su comunidad local.
- El problema que elijan abordar

Las Guías y Guía Scout deben decidir cuánto apoyo necesitan de los/as líderes adultos/as para que su proyecto sea un éxito.

#SERELCAMBIOENLÍNEA



#SERELCAMBIOENLÍNEA



10 min.



RESULTADO:

Elegir y realizar un proyecto para generar un cambio en su comunidad.



MATERIALES:

Lista con los problemas y objetivos de los proyectos sugeridos (ver a continuación).

PREPÁRATE:

Decide si trabajarán en los proyectos individualmente, en grupos pequeños o como grupo de Guidismo y Escultismo Femenino.

QUÉ SUCEDE:

Divídanse en grupos pequeños. Entrégale a cada grupo una lista con todos los temas sugeridos, junto con la descripción del problema (por ejemplo: Seguridad en Internet - El problema: Aprender a usar Internet de manera segura es importante para que las niñas puedan aprovechar al máximo su experiencia en línea). Los grupos pueden agregar cualquier otro tema que se les ocurra.

Enumeren los problemas desde el menos preocupante hasta el más preocupante. Para decidir, reflexionen en grupo sobre lo siguiente:

- ¿Cómo cree que será la futura experiencia en línea para ustedes, las personas que aman y su comunidad? ¿Es este el futuro que querrían?

- ¿Cuáles son algunas de las cosas que creen que deben mejorarse con respecto a la Internet?
- ¿Qué se puede hacer para que la Internet sea más segura y mejor?

Una vez que todos los grupos terminen, cada equipo pequeño puede presentar el tema que decidieron que era el más preocupante. Luego voten como grupo de Guidismo y Escultismo Femenino sobre la preocupación principal y el proyecto en el que trabajarán. Si tu grupo es grande, haz que cada grupo pequeño decida y trabaje en el proyecto de su interés, según lo que decidan.

Recuerda que tu también puedes crear tu propio proyecto.

¡Ahora están listos para discutir, planificar, preparar y hacer realidad su proyecto de #SerElCambioEnLinea #BeTheChangeOnline!

#SERELCAMBIOENLÍNEA



PROYECTOS DE #SERELCAMBIOENLÍNEA #BETHECHANGEONLINE SUGERIDOS

INTERNET SAFETY

EL PROBLEMA: Aprender a usar la Internet de manera segura es importante para que las niñas puedan aprovechar al máximo su experiencia en línea.

Ustedes pueden:



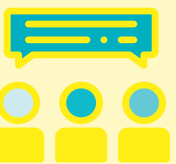
Generar conciencia: Utilizando lo que han aprendido hasta ahora y la información de esta guía, elaboren 10 recomendaciones de cómo usar la Internet de manera segura para niñas de su edad o menores en su comunidad. Encuentren una manera de transmitir el mensaje; pueden crear videos, memes, gráficos, infografías, cómics digitales, carteles, canciones o actividades según el grupo objetivo. Traten de incluir formas en las que puedan involucrar a las niñas para que “corran la voz”, con el fin de llegar a tantas personas en su comunidad como sea posible.



Tomen acciones en su comunidad: Cada comunidad tiene diferentes preocupaciones sobre la seguridad en línea. Desarrollen y distribuyan una encuesta sencilla para descubrir las preocupaciones más importantes sobre seguridad en línea que tienen los jóvenes en su comunidad. Utilizando los resultados de su encuesta, elijan el tema que más les preocupa. Encuentren formas de abordar el problema con la comunidad directamente. Por ejemplo: ¿Están las niñas experimentando un aumento del acoso en línea? Invítenlas a una sesión de Navegación Inteligente para aprender a protegerse a sí mismas y a sus seres queridos.



Alcen sus voces: realicen una encuesta como la anterior. ¿Qué tipo de cambios podrían ocurrir que ayudarían a resolver el problema? Encuentren a los tomadores de decisiones adecuados para expresar sus inquietudes y abogar por el cambio que desean ver. Por ejemplo, ¿los estudiantes de su escuela están preocupados por la privacidad en línea? Pídanle al director de la escuela que elabore una política que exija el consentimiento para publicar las fotos de los estudiantes en las redes sociales o en la página web de la escuela.



LOS JÓVENES NOS DIJERON que la acción más importante que otros pueden tomar para que estén seguros en línea es tener “Mejores leyes y políticas”. Vean los resultados completos de este U-Report [aquí](#).



El Día Internacional del Internet Seguro (DIS) se celebra en febrero cada año alrededor del mundo, con Centros de Internet Seguro, Comités DIS y otros simpatizantes en cada uno de los países, reuniéndose para planificar y organizar eventos. Pueden comprobar si su país ya forma parte de estos eventos en <https://www.saferinternetday.org/web/sid/country>. Pueden desarrollar su proyecto durante el tiempo de la celebración del DIS, para utilizar la publicidad adicional sobre el tema, o tal vez crear su propio Día de Internet Seguro para su comunidad.

ONLINE HARASSMENT

THE ISSUE: Sexual harassment and bullying online impact women and children worldwide.

You can:

Choose an action from the list below, or use them as inspiration for your own idea. Some suggestions are based on [UNICEF's suggested ways](#) to tackle cyberbullying among children and teens.



Raise awareness: Inform your community online or offline about what cyber bullying is, how it affects girls' lives in your local community and how to tackle it.



Take action in your community: Organize an event for young people in your community to prevent and stop cyberbullying. You can include team building exercises, discussions on how cyber bullying affects society and people, discussions on reporting and laws, interesting facts (such as statistics, factors, experiences, gender differentiations), best practices and call-to-action.



Speak out: Persuade the headteacher of your school or the Minister of Education to provide training for teachers and parents about ways to prevent and respond to cyberbullying and sexual harassment.



LOS JÓVENES NOS DIJERON... que el ciberacoso fue la experiencia en línea que, según los U-Reporters, más ha aumentado durante la pandemia del COVID-19. El 24% de los jóvenes que participaron en nuestra [encuesta U-Report](#) mencionaron el ciberacoso como el desafío más apremiante que enfrentan en línea, seguido por contenido inapropiado (22%) y discursos de odio (18%).

ACCESIBILIDAD DIGITAL

EL PROBLEMA: La existencia de desigualdades en el acceso a la alfabetización digital y acceso a internet.

Ustedes pueden:



Generar conciencia. Lean el informe de Unicef "[El estado mundial de la infancia 2017](#)" sobre accesibilidad digital. ¿Qué aprendieron sobre su país? ¿Ha habido cambios desde el 2017? Compartan sus reflexiones en línea.



Tomen acciones en su comunidad. Organicen una jornada de puertas abiertas para las personas de su comunidad que deseen aprender más sobre como usar la Internet, pero que no tienen acceso ni recursos financieros para hacerlo. Contacten a profesionales de Tecnologías de la Información y de Internet para pedirles que colaboren y compartan sus recursos y conocimientos con su causa. Ellos pueden ayudarlos a planificar, pensando en algunas habilidades técnicas importantes que pueden enseñar. Asegúrense de incluir una sesión sobre cómo mantenerse seguros en línea. Pueden utilizar las redes sociales para "promocionar" y ayudar a transmitirle el mensaje a tantas personas como sea posible.

¿Pueden pensar en una forma en que más personas en su comunidad puedan tener acceso a Internet y educación sobre cómo usarla?



Alcen sus voces. La alfabetización digital es una habilidad importante para el futuro de las niñas. Las niñas deben tener el mismo acceso a computadores con conexión a Internet y/o educación en Tecnologías de la Información de calidad en sus escuelas. Investiguen si las escuelas de su comunidad ofrecen un acceso adecuado a Internet y/o si están ofreciendo educación de TI de calidad a los estudiantes.

Podrían contactar a las siguientes personas y preguntarles al respecto:

- Ministerio de Educación
- Directores de las escuelas
- Las propias niñas

Piensen en las herramientas de Internet que pueden utilizar para facilitar la búsqueda. Por ejemplo: correos electrónicos, páginas web, encuestas en línea, redes sociales.

Según lo que averigüen, creen una petición en línea para abogar, si es necesario, por el mejoramiento de las oportunidades para que las niñas tengan acceso a Internet y a la educación en TI. Obtengan más información sobre cómo hacer una petición en línea exitosa: revisen las "Herramientas en línea para apoyar su proyecto de #SerElCambioEnLinea #BeTheChangeOnline" en la página 122.

NOTICIAS FALSAS

EL PROBLEMA: Es difícil distinguir el contenido en línea falso y engañoso de las noticias reales, lo que está dando a la gente información incorrecta sobre lo que está sucediendo en el mundo.

Ustedes pueden:



Generar conciencia: En el transcurso de una semana, intenten detectar cualquier noticia en línea que sea falsa o engañosa. Escriban una publicación sobre lo que han descubierto y sugieran 5 formas para detectar y verificar noticias falsas o engañosas en línea. Asegúrense de no compartir los enlaces de las noticias, sólo la captura de pantalla.



Tomen acciones en su comunidad: primero generen conciencia, como se sugirió anteriormente. Luego creen un desafío en línea para sus amigos y su comunidad en línea para compartir and utilizar las 5 formas de detectar y detener noticias falsas.



Alcen sus voces: persuadan al director de su escuela o al Ministerio de Educación u otros responsables de la toma de decisiones educativas para que incluyan cómo detectar noticias falsas en la educación de TI.

INSINUACIÓN/ACOSO SEXUAL EN LÍNEA

EL PROBLEMA: Los insinuadores/acosadores sexuales en línea falsifican su identidad para aprovecharse de las niñas y de los jóvenes.

Ustedes pueden:



Generar conciencia. Creen un video con su grupo sobre las señales de alerta que podrían indicar la insinuación/acoso sexual en línea. Compártanlo en las redes sociales de sus grupos.



Alzar sus voces. Comuníquense con una organización de derechos de los niños o una organización de seguridad en línea en su país para averiguar cómo la ley protege a los menores de edad de la insinuación/acoso sexual en línea. Ellos pueden informarlos sobre cosas que aún podrían faltar. ¿Están tomando acciones para influir en los tomadores de decisiones y fortalecer la ley en su país? Únanse a su causa con su grupo de Guías y Guías Scouts.

BUSCAR AYUDA

EL PROBLEMA: Los niños y las mujeres jóvenes encuentran una variedad de problemas cuando se conectan en línea (por ejemplo, ver algo en línea que las molesta, discursos de odio, problemas técnicos o disputas en línea con amigos) y necesitan poder acceder a ayuda y apoyo:

Ustedes pueden:



Generar conciencia. Desarrollen la actividad "Mano amiga" de la versión 2.0 de Navegación Inteligente, con sus amigos, familiares o compañeros de clase para identificar personas y lugares en los que pueden buscar ayuda.



Alcen sus voces. Persuadan a un/a tomador/a de decisiones en su comunidad (policía local, alcalde, líder comunitario, director/a) para que asigne fondos y cree una línea de atención para que las niñas y los jóvenes se puedan poner en contacto cuando tengan problemas en línea. Puede ser una línea de atención,

ayuda entre pares, ayuda de expertos, un consejero o cualquier otra cosa que se les ocurra.



HERRAMIENTAS EN LÍNEA PARA APOYAR SU PROYECTO DE #SERELCAMBIOENLÍNEA #BETHECHANGEONLINE

Alianzas y aliados

Hay fuerza en los números. Busquen organizaciones y personas que crean en los valores que representa su proyecto o que trabajen en un tema relacionado. No tendrán que convencerlos de que vale la pena llevar a cabo su proyecto, solo de su capacidad para hacerlo realidad.

El apoyo que pueden ofrecer sus aliados varía.

Ellos pueden tener una gran experiencia y conocimientos, o pueden tener la capacidad de influir en una importante red. Pueden ayudarlos financieramente, materialmente o incluso técnicamente, por ejemplo, ayudándolos con las redes sociales. ¿Son celebridades o tienen una gran audiencia? Es posible que quieran respaldar y defender su causa.

Es más probable que las personas y organizaciones que ya los conocen y confían en ustedes los apoyen nuevamente. Incluso si nunca han desarrollado un proyecto, como Guías y Guías Scouts es posible que puedan aprovechar una alianza que su Asociación ya tenga. Comuníquense con su Asociación a nivel local y nacional para recibir recomendaciones.

Asegúrense de tener un plan sólido a la mano cuando se comuniquen con ellos sobre cómo esta alianza puede ayudarlos a generar un cambio social.

Redes sociales

Las redes sociales pueden ser una herramienta poderosa para ayudarlos a promover su causa, hacer que su voz sea escuchada en muchos lugares lejanos y a unir a más personas en el viaje hacia un cambio social.

Ustedes ya saben que las redes sociales pueden generar conciencia y llamar la atención sobre problemas y causas de una manera que los medios tradicionales no pueden. Estas brindan acceso a historias y conocimientos de primera mano sobre los problemas más importantes que afectan a las comunidades. A menudo han impulsado el activismo, las protestas políticas y la recaudación de fondos.

Pero como dice el refrán "Los "me gusta" no salvan vidas". Es importante recordar que las redes sociales son solo un medio para generar conciencia. Y esa conciencia es solo una herramienta utilizada para generar el cambio social, no el objetivo principal.

Mediante el uso de hashtags, por ejemplo, las redes

sociales sirven como una herramienta poderosa para que las personas y los movimientos compartan sus historias, llegando a nuevas audiencias alrededor del mundo. Pero publicar un hashtag es una forma de unirse a una conversación e informar a otros sobre un problema. Para que se produzca un cambio social, es necesario que exista un llamado a tomar acciones en la vida real.

Entonces, cuando usen las redes sociales para su causa, asegúrense de tener un objetivo medible y cuantificable para la gente. De lo contrario, nos quedaremos todos preguntándonos "¿y ahora qué sigue?".

Reglas generales para usar las redes sociales para una causa:

- Creen una cuenta en las redes sociales, designada para su causa, que la gente pueda seguir para informarse, unirse a la conversación y actuar. Las plataformas más populares incluyen Facebook, Instagram, Twitter, TikTok. Hay diferencias en la forma de utilizar cada una. Tómense el tiempo para revisar las Condiciones de Uso y asegúrense de cumplir con los requisitos para tener una cuenta. Si no, hablen con sus líderes o cuidadores/padres.
- Sean considerados: procuren crear contenido que sea relevante y auténtico, teniendo en cuenta los temas y conversaciones de mayor tendencia y actualidad, de lo contrario, pueden parecer insensibles.
- Historias: Usen las redes sociales para contar una historia. Esto hace que sea más fácil para sus seguidores aprender más sobre su causa y prepararlos para la tarea.
- Celebren los hitos. Cada paso logrado es un éxito, incluso el más pequeño. Asegúrense de darle la atención que se merece.
- Den las gracias. Recuerden siempre agradecer a sus seguidores y aliados por su colaboración.
- Llamada a la acción: Ahora que sus seguidores ya están informados y apoyan su causa, ¿qué pueden hacer para promoverla? ¿Debería la gente enviar una carta a las autoridades locales? ¿Firmar una petición en línea? ¿Unirse a una protesta? Pídanle a la gente que participe en su campaña. Eso les da un sentido de pertenencia. Pueden pedirle a sus seguidores en línea que compartan sus historias con un hashtag, pueden darles micro tareas relacionadas con su proyecto, como "hacer algo amable en línea", o incluso preguntarles

HERRAMIENTAS EN LÍNEA PARA APOYAR SU PROYECTO DE #SERELCAMBIOENLÍNEA #BETHECHANGEONLINE

(CONTINUACIÓN)

cómo creen que pueden ayudar a apoyar su campaña. Etiqueten y transmitan el mensaje: Las personas confían en la información de quienes están en sus redes. Es más probable que donen a una causa, asistan a un evento virtual o que se ofrezcan como voluntarios cuando son invitados por personas que conocen y en quienes confían. Esta es también la razón por la que las campañas que implican etiquetar a los amigos y animarlos a transmitir el mensaje son eficaces.

Algunos consejos para aprovechar las redes sociales al máximo:

- Creen un plan con el contenido de sus publicaciones. Por supuesto, pueden decidir publicar algo en el momento, pero tener un plan listo es mucho más eficiente.
- Sean breves: No importa la plataforma de redes sociales, las personas tienden a navegar por las noticias rápidamente. Se detienen cuando encuentran mensajes claros. Por lo tanto, asegúrense de que sus publicaciones sean cortas, que transmitan su mensaje y si necesitan transmitir más información, que sea a través de un enlace o de manera llamativa.
- Hagan publicaciones visualmente interesantes. A la gente le gustan las imágenes, así que incluyan siempre una foto o gráfico que comparta o incluya el enlace con la información relevante del título.
- Pueden compartir el contenido de otras personas o páginas, siempre que soliciten permiso y mencionen al autor.
- Cuiden su tono. Sus publicaciones representan el Guidismo y Escultismo Femenino, por lo que deben ser asociadas con éste.
- Publiquen con regularidad. Pueden decidir publicar una vez al día o una vez a la semana, según lo que deseen lograr. Si están demasiado ocupados, programen las publicaciones para que se publiquen automáticamente.

Herramientas que pueden utilizar al crear contenido:

- Hashtags: Intenten encontrar un hashtag que sea relevante para su causa. Son una excelente manera para que las personas compartan sus propias historias y lleguen a un público más amplio, y hacer búsquedas utilizando hashtags puede ser realmente fácil.
- Videos: Creen videos cortos que transmitan mensajes importantes para sus seguidores.

- Historias y transmisiones en vivo: Pueden crear historias o hacer videos en vivo en plataformas como Facebook e Instagram para mantener a sus seguidores actualizados sobre su causa, pero también para brindar información interesante, entrevistar a expertos en el tema y darles una idea de en qué consiste su comunidad. Asegúrense de guardarlos en sus “historias destacadas sugeridas” para que cualquiera pueda volver a verlos. Manténgase seguros siguiendo los consejos de la página 31-32.
- Aprovechen los Días Internacionales o Meses conmemorativos para generar conciencia sobre su causa. Promuevan su causa creando una serie de publicaciones previas a un Día relevante de Sensibilización.
- Desafíos: Los desafíos en línea han demostrado ser una forma divertida y fácil de llamar la atención para una causa. Pueden crear su propio desafío divertido para generar conciencia: podría ser un baile, una canción, una foto, una historia. ¡Asegúrense de que sea creativo, pero sobre todo de que sea seguro!
- Gráficos: Intenten crear gráficos y fotografías atractivos que sean relevantes para su causa.
- Memes: ¿Cuál es la última tendencia de memes? Pueden mezclar fotos y responder a ésta de una manera que sea relevante para su causa y, por lo tanto, usarla para el bien social. Asegúrense de que sean apropiadas para todos los públicos.



CONCEPTOS BÁSICOS DE LOS HASHTAGS

No pongan demasiadas palabras juntas en un solo hashtag; esto

dificulta su lectura y su búsqueda.

Si usan un hashtag en una cuenta pública, cualquier persona que busque ese hashtag puede encontrar su publicación.

No envíen #spam #con #hashtags. Eviten incluirlos en cada palabra.

Usen hashtags solo en publicaciones relevantes para el tema.

HERRAMIENTAS EN LÍNEA PARA APOYAR SU PROYECTO DE #SERELCAMBIOENLÍNEA #BETHECHANGEONLINE

(CONTINUACIÓN)

Gráficos llamativos

Cualquier cosa que sus seguidores puedan compartir, usar como foto del perfil o mostrárselo a otros, puede tener un impacto.

Información, infografías, cintas, parches, gifs, guardar la fecha, memes, fotos del perfil, lemas, testimonios, estadísticas, metas, hechos, citas inspiradoras.

Solo asegúrense de que sean verdaderos, respetuosos, relevantes y ... ¡llamativos!

Pueden utilizar varias herramientas en línea o buscar elementos útiles gratuitos o de bajo costo en páginas web como [canvas.com](https://www.canvas.com), [giphy.com](https://www.giphy.com), [vecteeze.com](https://www.vecteeze.com), pablo.buffer.com/

¡CONSEJO!

Consulten una lista de herramientas y recursos en línea gratuitos o de bajo costo en este artículo de [Nonprofit Tech for Good](#).

Contenido de video

Al igual que los gráficos, los videos son otra herramienta en línea que parecen atraer mucho la atención, Las estadísticas muestran que si alguien está en línea, ¡probablemente esté viendo un video!¹⁷

Todo lo que necesitan es su teléfono o una cámara de video, un portátil / un computador / tableta, un escenario, algo importante que decir y su creatividad. ¡Asegúrense de tener el consentimiento de todas las personas que aparecen en sus videos!

Intenten que sean breves y, si es posible, incluyan subtítulos, para que la gente también pueda verlos en silencio.

Tipos de videos que pueden hacer:

1. Videos en vivo: bueno para anuncios, “detrás de cámaras”, videos informativos, progreso del proyecto, contenido en vivo sobre lo que “sucediendo ahora”, eventos.

2. Videos informativos: pueden cubrir cualquier tema que crean que es importante. Pero asegúrense de que sean interesantes. Pueden crear escenarios y convertirlos en un video con la ayuda de sus amigos, pero además de grabar a las personas, existen otras técnicas que pueden usar:
 - Videos de fotograma a fotograma (stop motion): los objetos se mueven poco a poco físicamente y se capturan un cuadro a la vez, de modo que cuando se reproducen, dan la ilusión de movimiento. Algunas ideas incluyen mover o animar objetos, arcilla, personas, papel / material 2D, marionetas, siluetas (recortes a contra luz).
 - Videos de texto animados: pueden hacerlos a mano en papel y tomar fotografías, o videos o pueden utilizar herramientas en línea como biteable.com y motionden.com.
3. Entrevistas: ya sea que inviten a expertos a compartir sus conocimientos y opiniones sobre un tema, o a personas comunes a compartir sus experiencias sobre un tema, las entrevistas pueden darle a su causa una profundidad y un significado especiales. Solo recuerden planear y discutir sus preguntas con las personas que van a entrevistar previamente, y sean breves y concisos.
4. Detrás de cámaras: ¿cómo se lleva a cabo un proyecto de cambio social? Muestran lo que hacen, cómo se preparan, quién está detrás de su proyecto. De esta manera pueden generar confianza y hacer que las personas se sientan parte de su visión.
5. Contenido generado por el usuario: pídanle a sus seguidores que creen sus propios videos, dándoles una tarea. Esta es una manera fácil de involucrarlos y comprometerlos. Asegúrense de elogiar el buen contenido, compartir todo y darle crédito a todos los que participan.

¹⁷ [Digital trends 2019: Every single stat you need to know about the internet](#), 31 de enero, 2019, Simon Kemp, TNW

HERRAMIENTAS EN LÍNEA PARA APOYAR SU PROYECTO DE #SERELCAMBIOENLÍNEA #BETHECHANGEONLINE

(CONTINUACIÓN)

Algunos consejos si quieren lucir más profesionales:

- La mayoría de los videos se ven desde un teléfono, así que piensen si quieren filmar vertical u horizontalmente.
- Utilicen un trípode o una superficie que le dé estabilidad a su cámara.
- Preparen una lista de las tomas que van a capturar. Tomas cortas son las más fáciles de hacer.
- Configuren la toma. Eso quiere decir, el marco, la posición, el espacio, cualquier cosa que vaya a ir en el video.
- Asegúrense de haya una iluminación adecuada. La iluminación natural es la mejor.
- Editen. Es bueno tener una idea de cómo desean editar su video mientras lo están grabando.

¡Pongan sus videos en sus redes sociales e inviten a la gente a unirse a su causa!

Podcasts

Los podcasts son una excelente manera de generar conciencia sobre un tema que les importa.

Un podcast es un archivo digital de audio disponible en Internet para descargar o escuchar en un computador o dispositivo móvil. Está normalmente disponible como una serie.

Al principio, los podcasts eran una forma independiente para que las personas transmitieran sus mensajes y construyeran una comunidad. Eso todavía existe, pero hoy en día existen podcasts de personas individuales, empresas, cadenas de radio, cadenas de televisión, comediantes, narradores de historias y mucho más.

Los podcasts pueden ser sobre cualquier tema, duración, formato, estilo, pueden ser diarios, semanales o mensuales. Algunos incluyen una página web asociada o un perfil de redes sociales con enlaces o muestran notas, transcripciones, recursos, comentarios o foros.

Los podcasts son relativamente fácil y baratos de producir por su cuenta. Lo único que necesitan es un computador, un micrófono bastante bueno (puede estar integrado en su computador) y un programa de grabación/edición (puedes encontrar algunos gratuitos en Internet).


Peticiones en línea

Las peticiones en línea pueden ayudar a desarrollar una campaña más amplia para su causa, al servir varios propósitos:¹⁸

- Pueden enviar una señal de la opinión pública a los tomadores de decisiones.
- Le muestran a los medios de comunicación que hay suficiente atención pública para hacer una historia.
- Crean una lista de personas interesadas en un tema.
- Pueden impulsar acciones adicionales y recaudar fondos.

¿SABÍAN QUÉ?

A través de U-Report, la AMGS amplifica las voces de las niñas alrededor del mundo, invitándolas a involucrarse directamente en asuntos relacionados con sus experiencias vividas, así como con sus esperanzas y visiones de un futuro mejor para las niñas y para todos los jóvenes.



¿TIENEN ALGUNA IDEA para una encuesta internacional? Comuníquense con la Gerente de U-Report!

¹⁸ [Sign Here to Save the World: Online Petitions Explained](#), 21 de septiembre, 2016, Gail Ablow, Moyers on Democracy.

HERRAMIENTAS EN LÍNEA PARA APOYAR SU PROYECTO DE #SERELCAMBIOENLÍNEA #BETHECHANGEONLINE

(CONTINUACIÓN)

Asegúrense de que su petición tenga un público objetivo específico, por ejemplo, una persona, un gobierno o una empresa y que le solicite a este público objetivo que tome medidas específicas. Si por ejemplo su escuela está a punto de restringir el acceso a Internet, entonces una petición en línea firmada por los estudiantes y los padres podría pedirle al director que reconsidere y dé acceso igualitario ilimitado a todos los estudiantes.

Ninguna petición por sí sola puede hacer mucha diferencia. Es lo que hacen con los que firman, cómo los hacen parte de su visión, cómo le hacen llegar la petición a su público objetivo, cómo resaltan las historias, que promueven el cambio social.

Recuerden mantener a sus firmantes actualizados con cualquier noticia sobre la causa que apoyaron al firmar la petición. Esto crea confianza y construye una relación duradera que pueden utilizar en su próxima campaña.

Algunas de las plataformas de peticiones en línea más conocidas incluyen [Change.org](https://www.change.org/) y [Avaaz.org](https://www.avaaz.org/). También pueden utilizar un formulario simple de Documentos de Google; algunos gobiernos, parlamentos y funcionarios ofrecen su propio sistema de petición en línea.

Encuestas en línea

Una encuesta en línea es un cuestionario que la gente completa por Internet y sus respuestas pueden ser utilizadas para asegurarse de que su causa esté yendo en la dirección correcta o para verificar con sus seguidores qué es lo que les gustaría cambiar de un tema específico.

Para crear una encuesta en línea, asegúrense de saber:

- Cuál es su objetivo, cuáles son sus preguntas.
- Quiénes responderán la encuesta y cómo se comunicarán con ellos.
- Qué software utilizarán, por ejemplo, [formularios de Google](https://www.google.com/forms/) o [SurveyMonkey](https://www.surveymonkey.com/)
- Cómo recopilarán los datos.
- Quién analizará los datos.

Mantengan las preguntas sencillas para que no sean frustrantes para los usuarios y asegúrense de que puedan responderlas.

Página web/blog

Algunas veces, una página web específica es importante para respaldar sus ideas y su causa. Si, por ejemplo, su objetivo es dar recomendaciones sobre cómo usar Internet de manera segura, su página web podría incluir videos, artículos, fotos, etc. relacionados. Sus seguidores pueden enterarse de que subieron nuevo contenido a través de publicaciones en sus redes sociales.

Existen plataformas fáciles de usar como Wix.com y Wordpress.com donde pueden crear su propia página web o blog de forma gratuita. También pueden aliarse con profesionales que quieran ayudarlos a promover su causa y ser parte de su proyecto.

Crowdsourcing/recaudación de fondos

El acceso a Internet en su escuela puede ser necesario, pero ¿hay suficientes fondos oficiales / gubernamentales para esto?

Para cualquier proyecto social que necesite financiación, siempre pueden buscar donaciones privadas de personas que apoyen su causa.

[Kickstarter](https://www.kickstarter.com/) y [Go Fund Me](https://www.gofundme.com/) son algunas de las plataformas que pueden usar para pedirle a la gente que done.

Antes de comenzar a usarlas, asegúrense de tener un plan de presupuesto y de haber verificado las leyes locales y las directrices de su OM.



PASO 3: MI PROMESA DE GENERACIÓN DIGITAL



¡Esta es su última actividad para ganar su parche!

Ahora tienen una buena idea de cómo pueden ser un/a gran ciudadano/a digital responsable y activo. ¡Pueden aprovechar la Internet al máximo, mientras se mantienen seguros!

Piensen en todo lo que han aprendido; ¿Cómo pueden usar estas ideas en su propia vida? ¿Cómo pueden hacer de Internet un lugar mejor para sus amigos y familiares? Imagínense que están haciendo una promesa de ciudadanía digital. ¿Qué dirían?

Por ejemplo...

"Pensaré bien antes de publicar información en Internet".

"Seré respetuoso/a con los demás cuando esté en línea".

"Hablaré con un adulto en quién confío si sucede algo en línea que no me guste".

"Tendré cuidado al abrir correos electrónicos o al hacer clic en enlaces y bloquearé todo lo que crea que se ve inseguro".

Elijan sus promesas principales y escríbanlas en la plantilla a continuación. Impriman la caja y compártanla con su familia. Cuélguenlo cerca de su computador para ayudarlos a recordar lo que han aprendido.

MI PROMESA DE GENERACIÓN DIGITAL

Soy un/a ciudadano/a digital responsable. Quiero estar seguro/a en línea, cuidar a mis amigos y poder disfrutar usando la Internet.

Para que esto suceda, me prometo a mí mismo/a que intentaré...

Firmado

Fecha

Navegación Inteligente es solo el comienzo

Hay muchas otras causas y oportunidades de la AMGS que pueden promover en línea. Pueden encontrarlas todas en la [Sección de materiales de nuestra página web](#).

¡Aquí hay una breve guía para ayudarlos a encontrar el/la que les interese!

LIBRE DE SER YO Ayuda a empoderar a las niñas para que alcancen su máximo potencial fortaleciendo su confianza en la imagen y su autoestima. Queremos que las niñas de todo el mundo se sientan libres de ser ellas mismas. "Libre de Ser Yo" lleva a las niñas y jóvenes a través de un "viaje de descubrimiento que aumenta la confianza en la imagen". Desafía los mitos de la belleza, reconoce que la confianza y la autoestima provienen de valorar nuestro cuerpo, y planifica formas de actuar para involucrar a sus compañeros y compartir lo que han aprendido.

ACCIÓN SOBRE LA CONFIANZA EN LA IMAGEN Lleva a las niñas un paso más allá de Libre de Ser Yo para abogar por un mundo libre del poder del mito de la imagen.



GIRL POWERED NUTRITION

La GPN promueve un cambio impulsado por las niñas a través de la educación sobre la importancia de un estilo de vida equilibrado y saludable, y facilitando que las

niñas sean agentes de cambio a nivel local, nacional y mundial en la lucha para detener la desnutrición que continúa de una generación a la siguiente.

DÍA MUNDIAL DEL PENSAMIENTO Las Guías y Guías Scouts alrededor del mundo celebran el Día Mundial del Pensamiento el 22 de febrero de cada año. Es un día de amistad internacional en el cual nuestros diez millones de miembros en 150 países se unen en una sola voz. Podría decirse que es el día más importante del calendario del Guidismo Femenino. Cada año se elige un tema que anima a las Guías y Guías Scouts a pensar en los grandes problemas que las afectan a ellas, a su comunidad y al mundo, por ejemplo, la pobreza, la desigualdad de género, la sostenibilidad ambiental y el acceso a la educación.

PARCHES DEL DESAFÍO YUNGA Desarrollados en colaboración con agencias de las Naciones Unidas, la sociedad civil y otras organizaciones, los parches del desafío YUNGA tienen como objetivo generar conciencia, educar y motivarlos a cambiar su comportamiento y convertirlos en agentes de cambio activos en su comunidad local. Los materiales se centran en: [Biodiversidad, Seguridad Alimentaria y Cambio Climático, Cambio Climático, erradicar el Hambre, Bosques, Nutrición, el Océano, Suelos, Agua, Plástico](#).



ORGULLO ROJO - EDUCACIÓN SOBRE EL MANEJO DE LA HIGIENE MENSTRUAL (MHM): La menstruación es una parte biológica normal de la vida de cualquier mujer joven - PUNTO. Pero para millones de niñas de todo el mundo, el manejo de su ciclo menstrual mensual y las reglas de la sociedad son una barrera importante para que puedan aprovechar al máximo sus vidas. En la AMGS estamos trabajando con las Guías y Guías Scouts a través de campañas de educación y propugnación para empoderar a las niñas y encontrar soluciones.

EL PARCHÉ DE OLIMPIA El parche de Olimpia fue lanzado por las Guías Griegas en 2004 para coincidir con los primeros Juegos Olímpicos modernos en el país en 108 años. El parche ahora se ha adaptado y implementado alrededor del mundo por el país anfitrión de los Juegos y la Asociación Mundial de las Guías Scouts (AMGS) para coincidir con los Juegos Olímpicos. A través de actividades físicas, mentales y espirituales, las Guías y Guías Scouts de todas las edades participan en actividades deportivas y culturales, y son motivadas a reflexionar sobre los valores y la ética de Los Juegos Olímpicos, una verdadera celebración universal de paz y amistad.

Navegación Inteligente es solo el comienzo

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS)

Todos nuestros programas globales abordan problemas identificados por los ODS, como desafíos que enfrentan las niñas en el mundo de hoy - desde la confianza en su imagen y el bienestar, la violencia de género, la sostenibilidad ambiental y la capacidad de acceder a una dieta saludable y nutritiva. - educamos e inspiramos a las niñas a generar una diferencia positiva a nivel local, nacional e internacional.

Cada programa está integrado con la metodología del Guidismo y Escultismo Femenino de - Aprender, liderar, alzar las voces y voluntarear - lo que permite a las niñas comprender mejor sus derechos en una variedad de temas y luego les da la voz y la plataforma para cambiar actitudes en la sociedad en general.



ALTO A LA VIOLENCIA Como la organización de voluntarios más grande del mundo para niñas, con una red de 10 millones de Guías y Guías Scouts en 150 países, reconocimos el papel único que teníamos para llegar e inspirar a las niñas a ser la voz del cambio. Todo el trabajo de Alto a la Violencia se basa en cinco componentes, diseñados para garantizar que la campaña tenga un impacto directo en la vida de las niñas, además de permitirles influir en las políticas y cambiar las actitudes sociales a nivel local, nacional y mundial: campañas de sensibilización, programas de educación, investigación y políticas, cabildeo, campañas nacionales y comunitarias.

VOICES AGAINST VIOLENCE



ALIANZA CON LA FUNDACIÓN UPS

En la AMGS creemos que todas y cada una de las niñas deben tener la oportunidad de ser parte del movimiento y de todas las oportunidades que este tiene para ofrecer. Desde 2003, a través de nuestra alianza con la Fundación UPS, hemos estado apoyando a nuestras Organizaciones Miembro para involucrar a las niñas en comunidades sub-representadas y apartadas, para mejorar la calidad de las oportunidades y la experiencia de Guidismo de nuestras Organizaciones Miembro alrededor del mundo. La alianza proporciona fondos para el trabajo de desarrollo de capacidades con las Organizaciones Miembro para que puedan capacitar y retener líderes; empoderar a las niñas y mujeres jóvenes para que puedan abogar en su comunidad; apoyar a las OM para aumentar y diversificar la afiliación.

CENTROS MUNDIALES DE LA AMGS La Asociación Mundial de las Guías Scouts administra cinco Centros Mundiales; Nuestra Cabaña, México; Nuestro Chalet, Suiza; Pax Lodge, Reino Unido; Sangam, India; y Kusafiri que aparece en la región de África. Estos Centros Mundiales ofrecen a las Guías y Guías Scouts la oportunidad de su vida: una aventura internacional en la que pueden hacer nuevos amigos y emprender su propio viaje de descubrimiento personal.

EL MOVIMIENTO DE NIÑAS YESS El Movimiento de Niñas de Intercambio Juvenil de Sur a Sur (YESS por sus siglas en inglés) es nuestro programa de intercambio internacional, financiado por la Agencia Noruega para la Cooperación de Intercambio (NOREC por sus siglas en inglés), una agencia del gobierno noruego. Ésta brinda a las Guías y Guías Scouts y Guía Scout de diferentes Organizaciones Miembro de África y de la región de Asia y del Pacífico la oportunidad única de vivir y trabajar en otro país durante seis meses.

EXPERIENCIAS INTERNACIONALES Las experiencias internacionales que se ofrecen a las niñas cuando se convierten en Guías y Guías Scouts y Guía Scout es una de las motivaciones clave para que las niñas se unan al Movimiento. Desde asistir a nuestros seminarios emblemáticos de liderazgo hasta permitir que las niñas hablen en una plataforma global, nuestra ambición en la AMGS es llegar cada vez a más niñas con la promesa de aventura, diversidad y nuevas amistades.

Formulario de consentimiento para participar en el programa de Navegación Inteligente 2.0

Estimados padres/cuidadores,

La misión de la AMGS es permitir que sus miembros desarrollen su máximo potencial como ciudadanos responsables del mundo. El mundo de Internet es un lugar emocionante para explorar, con oportunidades sin precedentes para aprender, crear y marcar la diferencia. Sin embargo, existen riesgos en línea que todos debemos conocer y para los cuales debemos estar preparados.

Por esta razón, la AMGS ha creado el programa de Navegación Inteligente 2.0 - Generación Digital para sus miembros, animándolos a explorar y aprender formas en las que pueden usar Internet de manera segura e inteligente.

El programa consta de las siguientes secciones:

- Descubre ... las maravillas de Internet: Descubre y utiliza los aspectos positivos de Internet
- Conéctate... de manera positiva en línea: aprende a usar las redes sociales y otras plataformas de manera que nos conecten con otros de manera positiva y segura.
- Protégete ... a ti mismo/a de los riesgos en línea: Aprende a navegar por la web de forma segura.
- Respeta ... tu huella y tus derechos digitales: explora los derechos digitales, aprende sobre huellas digitales seguras y descubre cómo analizar la información de manera crítica.
- Imagina ... una mejor Internet: Utiliza la Internet de forma positiva para despertar la creatividad y hacerla más agradable para todos.
- #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline: Crea un proyecto que generará cambios en la comunidad.
- Convertirse en un/a agente de cambio digital del Guidismo y Escultismo Femenino.

Al completar las actividades necesarias, nuestros miembros se convertirán en ciudadanos digitales responsables y obtendrán el parche de Navegación Inteligente 2.0.

Como parte de este paquete, los niños podrían necesitar usar la Internet. Ellos tendrán el apoyo de los líderes en todo momento durante las sesiones, y les pedimos que si utilizan Internet en la casa, les brinden una supervisión similar.

I.....confirmando, por medio de la presente, que permito que mi hijo/a.....utilice la Internet para el paquete de actividades de Navegación Inteligente y supervisaré las actividades en casa de Surf Smart cuando sea necesario.

Recursos

Seguridad en Internet

Juego internacional en línea de Childnet: www.kidsmart.org.uk

Página web internacional de Childnet: www.childnet-int.org

Childline: <https://www.childline.org.uk/>

Informe de EU Kids Online: www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/Home.aspx

Centro de Alfabetización digital y audiovisual de Canadá: <https://mediasmarts.ca/>

Internet Matters: <https://www.internetmatters.org/>

Taller de NetSmartz: www.netsmartz.org

Own Your Space – libro electrónico para adolescentes <http://www.microsoft.com/download/en/details.aspx?id=1522>

Centro de Seguridad de Google: www.google.co.uk/goodtoknow

Día de Internet segura, una iniciativa del proyecto de Fronteras Seguras de la UE: www.saferinternetday.org

Think You know: www.thinkuknow.co.uk

Videos que muestran cómo verificar algunas configuraciones clave de privacidad y seguridad: www.kidsmart.org.uk/skills-school/

Centro de Internet más segura del Reino Unido: <https://www.saferinternet.org.uk>

Configuración e información de privacidad de las plataformas sociales

[Facebook](#) [Instagram](#)

[TikTok](#) [YouTube](#)

[Skype](#) [Zoom](#)

[Twitter](#) [WhatsApp](#)

Oportunidades de aprendizaje

Página web de la AMGS: www.waggs.org

[The YESS Girls Movement](#)

Red de organizaciones juveniles en Europa: www.eurodesk.org.uk

Consejo Europeo: www.coe.int/t/dg4/youth/default_en.asp

Charlas inspiradoras sobre diversos temas: www.ted.com

Videos educativos para niños curiosas de todas las edades: thekidshouldseethis.com/

Descubre cómo funcionan las diferentes cosas: www.howstuffworks.com

Instituto Cultural del Google: www.googleartproject.com

Agencia de la ONU enfocada en cuestiones de género: www.unwomen.org

Juventud europea en acción: www.youthforum.org

Codificación y programación para niños y jóvenes: www.code.org/frozen

Entorno de aprendizaje auto-organizado: www.theschoolinthecloud.org

¿Interesados en la codificación? Prueben <http://studio.code.org/>

[Estrategia de redes sociales para principiantes](#)

Pautas de seguridad en internet para adultos

“Nativos digitales: nuestros estudiantes de hoy son todos “hablantes nativos” del lenguaje digital de los computadores, los videojuegos y la Internet. Entonces, ¿en qué nos convierte eso al resto de nosotros? Aquellos de nosotros que no nacimos en el mundo digital pero que, en algún momento posterior de nuestras vidas, nos fascinamos y adoptamos muchos o la mayoría de los aspectos de la nueva tecnología, somos y siempre seremos comparados con ellos, inmigrantes digitales”.

- [Nativos Digital, Inmigrantes Digitales de Marc Prensky, 2001](#)

Hay un contraste entre la forma en que los niñas y los adultos suelen utilizar y comprender la tecnología. Sin embargo, es importante recordar que, si bien los niños pueden ser intrépidos con respecto a la tecnología, todavía son niños y carecen de la capacidad cognitiva para apreciar el riesgo. Los adultos no deben confundir la aparente "confianza" de un niño con una "capacidad" innata. Es importante que los padres / cuidadores encuentren formas de generar confianza con sus hijos, de modo que se sientan seguros de acudir a un adulto si tienen problemas o necesitan ayuda.

Estas pautas están dirigidas a padres, tutores y líderes Guías y Guías Scouts, y tienen como objetivo ayudarlos a comprender cómo pueden proteger mejor la seguridad y privacidad de los jóvenes a su cargo. Ciertos puntos serán requisitos legales en algunos países, pero no en otros, aunque pueden ser considerados como mejores prácticas, aunque no sean legalmente vinculantes.

Consideren las formas en que protegen a los niños en el mundo real. Ustedes tienen cuidado de mantenerlos alejados de situaciones físicas peligrosas. Monitorean dónde están, con quién están, qué ven y cómo se comportan. Ahora apliquen esos mismos criterios a sus interacciones digitales y de Internet, y piensen en formas en las que pueden minimizar el daño y garantizar que los niños estén protegidos y seguros. Como líderes juveniles, deben tener cuidado de autorregular sus actividades en línea y evitar que sus mundos privados y públicos se superpongan

Política de correos electrónicos

Les recomendamos que sigan la política de correo electrónico de su OM en todo momento. Si no existe una, aquí tienen un ejemplo de una política de correo electrónico que pueden utilizar.

- Creen un sistema de correo electrónico para su grupo. Seleccionen a un/a voluntario/a adulto/a para que sea responsable de agregar, editar y eliminar direcciones de correo electrónico del sistema. Configuren listas de correo para padres / cuidadores y líderes del grupo.
- Utilicen la función de "copia oculta" (Cco) cuando envíen correos electrónicos a grupos, para proteger los datos de contacto de todos y evitar el spam.
- Mantengan la lista sólo para las comunicaciones del grupo de Guías/Scouts. No reenvíen cadenas de correos electrónicos. Comparta la lista sólo con otros líderes de grupo.
- Eviten la comunicación privada directa con niños. Los miembros menores de 13 años deben ser contactados a través de sus padres/cuidadores, y cuando se envíen correos electrónicos a miembros mayores de 13 años, siempre se debe copiar a sus padres/cuidadores. Pongan en copia a otro adulto en cualquier mensaje que le envíen a un miembro menor de 18 años.
- En caso de que un/a niño/a se comunique directamente con ustedes u otros líderes adultos, hablen con otros voluntarios adultos sobre cómo manejar esto de la mejor manera, dependiendo de la naturaleza de la comunicación. Su respuesta puede variar según la edad del/de la niño/a: un miembro mayor del grupo de Guías/Scouts puede interactuar con los líderes del grupo, pero los padres/cuidadores deben ser informados sobre esto cuando el/la niño/a se una al grupo. Sigán la Política de Protección de su OM si el mensaje les genera alguna preocupación sobre su seguridad/bienestar.
- Consideren el contenido de su mensaje, verificando que el lenguaje y las imágenes sean apropiadas para el grupo de edad y verifiquen a dónde conducen los enlaces.

Pautas de seguridad en internet para adultos

Políticas de las redes sociales

- Si crear una red social beneficiará a su grupo, asegúrense de que el grupo que creen sea privado.
- Inviten a miembros del grupo de la edad adecuada y a sus padres a unirse a la página o al sitio de la red social del grupo. Tengan en cuenta que las redes sociales tienen diferentes políticas de edad, por ejemplo, miembros menores de 13 años no deben tener una cuenta de Facebook ni usar YouTube. Utilicen una configuración de privacidad estricta para evitar que las publicaciones y las fotos sean vistas por personas que no sean miembros de su grupo. Cuando un integrante se vaya, asignen a un/a voluntario/a adulto/a la responsabilidad de retirar al miembro y a los padres / cuidadores del grupo.
- Siga la política de su MO sobre si los adultos y los miembros jóvenes pueden aceptarse como amigos en las redes sociales. Soliciten el consentimiento de los padres antes de aceptar la "amistad en línea" de un/a niño/a.
- Definan su responsabilidad y las acciones apropiadas a tomar, si observan que un miembro joven hace publicaciones con malas palabras, imágenes inapropiadas o enlaces a contenido inapropiado.
- Eviten la comunicación privada directa con los niños, salvo mensajes de grupo genéricos. Si un/a niño/a se comunica directamente con ustedes u otro/a líder adulto/a, hablen con otros voluntarios adultos sobre cómo manejar esto (consulten la política de correos electrónicos más arriba).

Política de fotos y videos

- Siguen la política de su OM con respecto a si tomarán o no fotografías de las actividades grupales y obtengan el consentimiento firmado de los padres / cuidadores de esta política antes de tomar fotografías de sus hijos.

- Verifiquen si la política de su OM permite o no compartir fotos con los miembros del grupo y sus padres. Si bien a la mayoría de los padres les gustará tener estas fotos y videos de recuerdo, algunos pueden oponerse a que se tomen y/o compartan fotos de sus hijos por motivos religiosos, de privacidad u otros. Si los padres optan por no compartir fotos, tengan cuidado al tomar fotos y videos para que sus hijos/as no sean fotografiadas.
- Si configuran páginas para compartir fotos y videos en línea, deben ser privadas y preferiblemente protegidas con contraseña. Obtengan el consentimiento de cualquiera que aparezca en las fotos / videos antes de subirlos.
- Piensen bien antes de compartir fotos o videos de jóvenes en línea o nombrar personas en imágenes a través de las "etiquetas". Si desean compartir este contenido, verifiquen que tienen permiso por escrito de sus padres/cuidadores antes de hacerlo.

Seguridad general en línea

- Protejan su propio computador y otros dispositivos: asegúrense de que su computador personal y otros dispositivos - con acceso a Internet estén protegidos contra virus y malware mediante el uso de software de seguridad de internet y estén atentos a la búsqueda de malwares. De esta manera, pueden evitar que el malware se propague a otros integrantes del grupo o que obtengan acceso no autorizado a los datos privados de los integrantes y la información financiera almacenada en su computador u otros dispositivos.
- Usen contraseñas para proteger sus dispositivos: los niños pueden pedir prestado o usar el teléfono, la cámara digital, la tableta o el computador de un/a voluntario/a adulto/a. Pueden evitar que accedan a archivos o programas específicos en estos, utilizando contraseñas siempre que sea posible. Asegúrense de que no haya ningún material objetable almacenado en su dispositivo; si lo hay, pueden estar seguros de que los niños lo encontrarán. Una contraseña también puede evitar que los niños compren música o aplicaciones sin su permiso.

Pautas de seguridad en internet para adultos

- Banca en línea: se debe solicitar al tesorero de su grupo que asegure su computador con algún software de seguridad de internet y que controle cuidadosamente quién puede acceder a la cuenta bancaria del grupo, ya sea físicamente o en línea. Eviten realizar transacciones financieras grupales en computadores públicos o en redes inalámbricas públicas que podrían tener configuraciones menos seguras que su red personal. Verifiquen la cuenta en línea al menos una vez a la semana para verificar que todas las transacciones estén autorizadas. Reporten cualquier actividad extraña a su banco de inmediato, para minimizar las pérdidas en la cuenta.
- Almacenamiento de los registros de los miembros: ¿Quién conserva los formularios de registro privados para su grupo? Si estos incluyen nombres, números de teléfono, direcciones de correo electrónico y direcciones domiciliarias, datos de seguros médicos y enlaces de bases de datos, podrían ser valiosos para un ladrón de identidad. Sigán la política de su OM sobre cómo se almacenarán y protegerán las copias físicas y digitalizadas de estos formularios.

Proteger a los miembros del grupo

- Si una persona joven, les confiesa que planea reunirse con alguien que ha conocido en línea, asegúrense de que sus padres / cuidadores lo sepan. Recomiéndenles que, si los padres / cuidadores están de acuerdo con la reunión, deben acompañar a su hijo/a y asegurarse de que la reunión se lleve a cabo en un lugar público. Si bien muchas personas hacen nuevos amigos genuinos en línea, existen preocupaciones justificadas de conocer a alguien sin antes poder establecer que son quienes dicen ser.

Si descubren que niños bajo su supervisión están involucradas en actividades en línea potencialmente peligrosas, como visitar sitios para adultos u otros sitios inapropiados, usar dispositivos ilegales para compartir archivos o unirse a grupos de redes sociales que promueven comportamientos antisociales, debes determinar sus responsabilidades con los niños, sus padres/cuidadores y la comunidad, y actuar en consecuencia.

Discutan el mejor curso de acción con otros líderes para acordar una política juntos; si no existe una, revisen las directrices locales/nacionales del Guidismo/Escultismo Femenino.

Glosario

Aerografía – alterar (una imagen, especialmente una fotografía) utilizando software de edición de fotografías u otras técnicas para aumentar su atractivo u ocultar una parte no deseada.

Antivirus – software diseñado para detectar y destruir virus informáticos.

Avatar – imágenes gráficas utilizadas para representar a los usuarios en espacios en línea; pueden ser o no representaciones auténticas de las personas que las utilizan.

Ancho de banda – la cantidad máxima de información que se puede transmitir a lo largo de un canal, como una conexión a Internet.

Bloguear – compartir sus opiniones y experiencias en forma de un diario en línea donde los lectores pueden comentar las publicaciones.

Almacenamiento en la nube – un servicio que permite a los clientes guardar datos, transfiriéndolos a través de Internet a un sistema de almacenamiento externo mantenido por un tercero.

Virus informático – programa que puede copiarse a sí mismo y propagarse de un computador a otro, dañando los datos almacenados en el computador e impidiendo que funcione correctamente.

Gusano informático – un tipo de virus que puede viajar de un computador a otro por sí solo. Puede copiarse a sí mismo y enviar cientos de miles de copias, por ejemplo, a todas las personas que figuran en su lista de contactos de correo electrónico. Los gusanos pueden diseñarse para darle a los delincuentes cibernéticos acceso para controlar su computador de forma remota, pero lo más común es que sólo consuman la memoria del sistema o el ancho de banda de la red, causando fallas en los computadores y servidores de Internet.

Cookies – una pequeña parte de los datos almacenados en el computador del usuario por el navegador web, mientras el usuario navega por una página web.

Ciberacoso – el uso de tecnologías de la información y la comunicación para apoyar el comportamiento deliberado, repetido y hostil de un individuo o grupo que tiene la intención de dañar a otros.

Delito cibernético – cualquier delito que involucre un computador y una red.

Huella digital – la suma del rastro de información que las personas dejan en línea.

Reputación digital – lo que la gente piensa de ustedes, con base en la información visible sobre ustedes en línea.

Marca de agua digital – un patrón insertado en un archivo de imagen, audio o video digital que contiene la información de derechos de autor del archivo, como el autor y los derechos.

Descarga – transferencia de un archivo o programa desde un sistema remoto a un computador local o dispositivo móvil.

Facebook – la red social más grande en internet. Permite a los usuarios crear perfiles personales y establecer conexiones con sus amigos.

Datos geográficos – datos digitales que representan una ubicación geográfica.

GPS (Sistema de posicionamiento global) – un sistema de navegación que utiliza satélites y computadores para calcular la ubicación de un dispositivo receptor. Muchos teléfonos móviles contienen receptores GPS. Si su teléfono tiene un receptor GPS, pueden recibir señales de satélites que orbitan alrededor de la tierra. Los satélites envían señales y el GPS usa la distancia entre los satélites y el receptor (su teléfono) para calcular dónde se encuentran.

GSM (Sistema global para móviles) – un estándar para comunicaciones a través de teléfonos móviles utilizado por la mayoría de los servicios de telefonía móvil en el mundo. También se puede utilizar para identificar la ubicación de un dispositivo móvil en relación con las antenas de telefonía móvil que transmiten a ese dispositivo.

Instagram – una aplicación de redes sociales para compartir fotos y videos e interactuar con otros usuarios, siguiéndolos, siendo seguidos por ellos, comentando, dando “me gusta”, etiquetando y enviando mensajes privados.

Glosario

Piratería de Internet – cargar o descargar ilegalmente material protegido por derechos de autor a través de internet.

Servicios de ubicación – un servicio que proporciona la ubicación de un dispositivo en el mundo real, ya sea en movimiento o fijo.

Malware – software destinado a dañar o inhabilitar computadores y sistemas informáticos. El malware incluye software espía, virus, troyanos y gusanos informáticos.

Mapa mental – el mapeo mental es una técnica que nos ayuda a visualizar las conexiones entre muchas ideas o piezas de información relacionadas. El diseño se asemeja a una red: la idea central se coloca en el centro y luego se le agregan ideas relacionadas de forma radial.

SOM – un sistema operativo móvil (o SO móvil) es un sistema operativo para teléfonos inteligentes, tabletas, PDAs u otros dispositivos móviles. El sistema operativo administra los recursos de hardware y software del dispositivo y proporciona servicios comunes para programas de computadores. (Fuente: Wikipedia). Visiten <https://goo.gl/UqG35c> para obtener más información sobre la seguridad de SOM.

Acoso sexual en línea – comportamiento sexual no deseado en cualquier plataforma digital que puede hacer que una persona se sienta amenazada, explotada, coaccionada, humillada, molesta, sexualizada o discriminada (Fuente: UK Safer Internet Center).

Phishing – tratar de obtener información personal, como nombres de usuario, contraseñas y detalles de tarjetas de crédito, enviando un mensaje, ya sea en línea o por teléfono, que pretende ser de una organización legítima.

Podcast – una serie de archivos de multimedia digitales, ya sea de audio o video, que se publican en episodios y se descargan o escuchan en línea.

Código QR – un código de barras móvil legible por dispositivos móviles, con una cámara que dirige al usuario a una página web cuando se escanea.

Software de seguridad – software que protege un computador de una variedad de amenazas.

Spyware – un tipo de software malicioso que se instala en su computador y recopila información sin su conocimiento. Puede ser difícil saber si hay algún software espía instalado en su computador, por lo que es importante tener un buen software de seguridad para protegerse contra él.

Streaming – una forma de enviar datos a través de una red informática como un flujo continuo constante, lo que permite que el contenido se reproduzca mientras se recibe el resto de los datos.

TikTok – una forma de enviar datos a través de una red informática como un flujo continuo constante, lo que permite que el contenido se reproduzca mientras se recibe el resto de los datos.

Twitter – un servicio de redes sociales que permite a sus usuarios enviar y leer los mensajes o tweets de hasta 280 caracteres de longitud de otros usuarios.

Etiquetar – identificar a alguien que aparece en una foto o video en línea adjuntando una etiqueta de nombre virtual, o una "etiqueta".

Troyano – un poco como un virus, excepto que está diseñado para fingir que hará algo que ustedes quieren que haga y luego, en secreto, tomará una acción no deseada, como copiarse a sí mismo, dar acceso a alguien a su computador o robar información. Un ejemplo podría ser un juego gratuito o un protector de pantalla. Ustedes descargan el archivo sin darse cuenta de que tiene un malware oculto en su interior.

Plataformas de videoconferencia – programas y plataformas de computador o teléfono móvil que permiten a los usuarios configurar perfiles, hacer llamadas telefónicas gratuitas, chatear, chatear por video y compartir archivos a través de su computador o dispositivo móvil, desde cualquier parte del mundo. Las plataformas más populares incluyen: SKYPE, ZOOM, WhatsApp

La Asociación Mundial de Guías Scouts

Encuesta de evaluación de Navegación Inteligente (pre y post): 5-10 años de edad

Antes de comenzar ¡por favor cuéntanos sobre ti mismo/a!

País	
Edad	
Sexo	

Por favor, haz la encuesta en línea utilizando el enlace y el código QR (lo que sea más apropiado). Ten en cuenta que no podemos acceder a las encuestas sin conexión, por lo que te animamos a realizar las encuestas en línea siempre que sea posible.

Encuesta previa



Encuesta posterior



<https://ee.kobotoolbox.org/x/REje434n> <https://ee.kobotoolbox.org/x/nVnAMcpF>

PARTE 1. Encierra en un círculo tu respuesta a las siguientes preguntas:

1. ¿Para qué has utilizado la Internet en el último mes (selecciona todo lo que corresponda)

- a) Chatear / interactuar con amigos
- b) Visitar canales
- c) Compras
- d) Buscar noticias e información
- e) Jugar juegos
- f) Publicar en redes sociales
- g) Otro, por favor especificar

2. ¿Qué cosas positivas puedes hacer en Internet?

- a) Hacer juegos online
- b) Tener una comunidad en línea
- c) Buscar información
- d) Todas las anterior

3. ¿Cuánto tiempo pasaste en las redes sociales y/o jugando en línea ayer?

- a) Nada
- b) Menos de una hora
- c) 1-3 horas
- d) 4-7 horas
- e) 8 horas y más

4. ¿Qué puedes hacer para limitar tu tiempo cuando juegas en línea?

- a) Desinstalar el juego al terminar
- b) Poner una alarma
- c) Pedirle a tus amigos que dejen de jugar
- d) Todas las anteriores

5. ¿Cuándo fue la última vez que cambiaste la contraseña de alguna de tus cuentas?

- a) La semana pasada
- b) El mes pasado
- c) El año pasado
- d) No he actualizado mi contraseña

6. ¿Qué puede ayudarte a navegar por la web de manera segura?

- a) Instalar un software de seguridad
- b) Responderle a cualquiera
- c) Activar el permiso de ubicación
- d) Todas las anterior

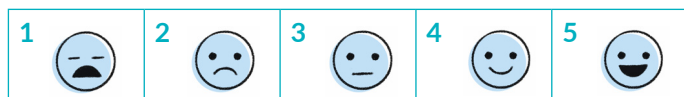
7. ¿Cuál de la siguiente información es seguro compartir en línea? (selecciona todo lo que corresponda)

- a) Foto de Avatar
- b) Dirección de la casa
- c) Equipos atléticos que apoyo
- d) La contraseña de las redes sociales
- e) Grupo de Guidismo y Escultismo Femenino al que pertenezco
- f) Película favorita
- g) Imagen de un juego de mesa que me gusta jugar

8. ¿Cuál de las siguientes es una señal de una noticia falsa?
- a) Autor desconocido
 - b) Publicaciones de baja calidad
 - c) Incluye enlaces para llamar la atención
 - d) Todas las anteriores
9. ¿Qué fue lo primero que hiciste cuando descubriste una noticia falsa en línea en el último mes?
- a) Encontrar la fuente original
 - b) Verificar la fuente
 - c) Consultar otras fuentes
 - d) Comprobar tus propios sesgos
 - e) Acudir a lugares en los que confías
 - f) Otro, por favor especifica
10. ¿Le has pedido ayuda a alguna de estas personas en el último mes cuando encontraste problemas en línea (selecciona la **más reciente**)?
- a) Familia
 - b) Amigos
 - c) Maestros / Escuela
 - d) Línea de atención nacional
 - e) Asociación de expertos/grupo de apoyo comunitario
 - f) Profesionales de la salud (médicos y enfermeras)
 - g) Trabajadores sociales, policías / agentes de policías
 - h) Otro
 - i) No encontré ningún problema en línea
11. ¿En quién puedes confiar **más** cuando encuentras un problema en línea
- a) Algún miembro de tu familia / adulto en quien confías
 - b) Amigos virtuales
 - c) Cualquier internauta
 - d) Todas las anteriores
12. ¿En cuál de los siguientes temas te enfocaste en tu actividad de #SerElCambioEnLínea?
- a) Seguridad en Internet
 - b) Acoso en línea
 - c) Accesibilidad digital
 - d) Marketing en línea/ publicidad digital
 - e) Noticias falsas, Insinuación/acoso sexual en línea
 - f) Buscar ayuda
 - g) Tiempo de pantalla
 - h) No lo hice
 - i) Otro, por favor especifica
- ¿Puedes explicar por qué escogiste ese tema?

La Asociación Mundial de Guías Scouts – Encuesta de evaluación de Navegación Inteligente (pre y post): 5-10 años de edad

PARTE 2. Califica las afirmaciones de 1 (totalmente en desacuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo). Dibuja el emoji que refleje tu respuesta.



Afirmación	Emoji
La Internet es mala para mí.	
Los videojuegos en línea son útiles en mi vida.	
Me siento seguro/a y protegido/a cuando estoy en Internet.	
Puedo reconocer información falsa en línea.	
Pienso cuidadosamente antes de compartir algo en línea.	
Tengo la confianza de compartir mensajes sobre seguridad en línea con mis amigos.	
Tengo la confianza de compartir mensajes sobre seguridad en línea con mi familia.	
Me siento más seguro/a de usar la Internet de manera segura para tomar acciones para promover el cambio social.	
Disfruto aprender sobre seguridad en Internet a través de Navegación Inteligente.	

PARTE 3. Clasifica las actividades según lo mucho que las disfrutaste en cada sección.

Actividad	Clasificación
Lo mejor de la web	
Tiempo en línea	
¿Quién es?	
Brechas digitales	
Mano amiga	
#SerElCambioEnLínea	

PARTE 4. Responde las siguientes preguntas lo más breve posible.

1. Las tres cosas más importantes que le dirías a un amigo que está a punto de empezar a usar la Internet

a)
b)
c)

2. Las 3 cosas principales que estás haciendo de manera diferente ahora, después de completar el parche de Navegación Inteligente.

a)
b)
c)

3. Cualquier otro comentario

La Asociación Mundial de Guías Scouts

Encuesta de evaluación de Navegación Inteligente (pre y post): 11 años en adelante

Antes de comenzar, ¡por favor cuéntanos sobre ti mismo/a!

País	
Edad	
Sexo	

Por favor, haz la encuesta en línea utilizando el enlace y el código QR (lo que sea más apropiado). Ten en cuenta que no podemos acceder a las encuestas sin conexión, por lo que te animamos a realizar las encuestas en línea siempre que sea posible.

Encuesta previa



Encuesta posterior



<https://ee.kobotoolbox.org/x/IgSuyAHL> <https://ee.kobotoolbox.org/x/34EO2hSV>

PARTE 1. Encierra en un círculo tu respuesta a las siguientes preguntas

1. ¿Para qué has utilizado la Internet en el último mes (selecciona todo lo que corresponda)

- a) Chatear / interactuar con amigos
- b) Visitar canales
- c) Compras
- d) Buscar noticias e información
- e) Jugar juegos
- f) Publicar en redes sociales
- g) Otro, por favor especificar

2. ¿Qué cosas positivas puedes hacer en Internet?

- a) Hacer juegos online
- b) Tener una comunidad en línea
- c) Buscar información
- d) Todas las anterior

3. ¿Cuánto tiempo pasaste en las redes sociales y/o jugando en línea ayer?

- a) Nada
- b) Menos de una hora
- c) 1-3 horas
- d) 4-7 horas
- e) 8 horas y más

4. ¿Qué puedes hacer cuando alguien que no conoces te contacta por Internet?

- a) Ignorar a la persona
- b) No decirle a tu familia/amigos
- c) Interactuar con la persona para conocerla mejor
- d) Todas las anteriores

5. ¿Cuándo fue la última vez que cambiaste la contraseña de alguna de tus cuentas?

- a) La semana pasada
- b) El mes pasado
- c) El año pasado
- d) No he actualizado mi contraseña

6. ¿Cuál de las siguientes es la contraseña más fuerte?

- a) MaRiPoSa
- b) M@rIp0\$@
- c) MARIPosa1
- d) M@rIpOSa

7. ¿Cuál de la siguiente información es seguro compartir en línea? (selecciona todo lo que corresponda)

- a) Foto de Avatar
- b) Dirección de la casa
- c) Equipos atléticos que apoyo
- d) La contraseña de las redes sociales
- e) Grupo de Guidismo y Escultismo Femenino al que pertenezco
- f) Película favorita
- g) Imagen de un juego de mesa que me gusta jugar

La Asociación Mundial de Guías Scouts – Encuesta de evaluación de Navegación Inteligente (pre y post): 11 años en adelante

8. ¿Cuál es un ejemplo de ciberacoso?

- a) Excluir a la gente de las conversaciones
- b) Etiquetar imágenes de forma inapropiada
- c) Imitar a otras personas en línea
- d) Todas las anteriores

9. ¿Qué fue lo primero que hiciste cuando descubriste una noticia falsa en línea en el último mes?

- a) Encontrar la fuente original
- b) Verificar la fuente
- c) Consultar otras fuentes
- d) Comprobar tus propios sesgos
- e) Acudir a lugares en los que confías
- f) Otro, por favor especifica

10. ¿Le has pedido ayuda a alguna de estas personas en el último mes cuando encontraste problemas en línea (selecciona la más reciente)?

- a) Familia
- b) Amigos
- c) Maestros / Escuela
- d) Línea de atención nacional
- e) Asociación de expertos/grupo de apoyo .. comunitario
- f) Profesionales de la salud (médicos y enfermeras)
- g) Trabajadores sociales, policías / agentes de policías
- h) Otro
- i) No encontré ningún problema en línea

11. ¿En quién puedes confiar más cuando encuentras un problema en línea?

- a) Algún miembro de tu familia / adulto en quien confías
- b) Amigos virtuales
- c) Cualquier internauta
- d) Todas las anteriores

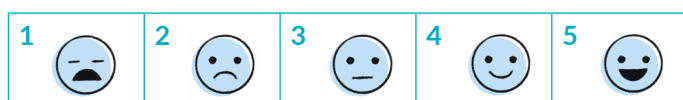
12. ¿En cuál de los siguientes temas te enfocaste en tu actividad de #SerElCambioEnLínea??

- a) Seguridad en Internet
- b) Acoso en línea
- c) Accesibilidad digital
- d) Marketing en línea/ publicidad digital
- e) Noticias falsas, Insinuación/acoso sexual en línea
- f) Buscar ayuda
- g) Tiempo de pantalla
- h) No lo hice
- i) Otro, por favor especifica

¿Puedes explicar por qué escogiste ese tema?

La Asociación Mundial de Guías Scouts – Encuesta de evaluación de Navegación Inteligente (pre y post): 11 años en adelante

PARTE 2. Califica las afirmaciones de 1 (totalmente en desacuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo). Dibuja el emoji que refleje tu respuesta.



Afirmación	Emoji
La Internet es mala para mí.	
Los videojuegos en línea son útiles en mi vida.	
Me siento seguro/a y protegido/a cuando estoy en Internet.	
Puedo reconocer información falsa en línea.	
Pienso cuidadosamente antes de compartir algo en línea.	
Tengo la confianza de compartir mensajes sobre seguridad en línea con mis amigos.	
Tengo la confianza de compartir mensajes sobre seguridad en línea con mi familia.	
Me siento más seguro/a de usar la Internet de manera segura para tomar acciones para promover el cambio social.	
Disfruto aprender sobre seguridad en Internet a través de Navegación Inteligente.	

PARTE 3. Clasifica las actividades según lo mucho que las disfrutaste en cada sección.

Actividad	Clasificación
Aventura en línea	
Aprovechar al máximo las redes sociales	
Ciberacoso	
¿Verdadero o falso?	
Relaciones positivas	
#SerElCambioEnLínea	

PARTE 4. Responde las siguientes preguntas lo más breve posible.

1. Las tres cosas más importantes que le dirías a un amigo que está a punto de empezar a usar la Internet

a)

b)

c)

2. Las 3 cosas principales que estás haciendo de manera diferente ahora, después de completar el parche de Navegación Inteligente.

a)

b)

c)

3. Cualquier otro comentario