

Cómo fomentar el buen uso de las TIC



Confederación
Don Bosco

Índice

1 ¿Qué son las TIC?	1
2 Salud y uso de las TIC	3
2.1 La importancia de la prevención	4
2.2 Factores de protección	5
2.3 Factores de riesgo	7
2.4 Detección de señales en usos problemáticos	8
3 Consejos prácticos para la educación en las TIC	9
4 Actividades	11
4.1 Actividad 1: Uso de las TIC	11
4.2 Actividad 2: Crea tu red social perfecta	13
4.3 Actividad 3: Las personalidades de las Redes Sociales	15
4.4 Actividad 4: ¿Qué pasaría si las Redes Sociales fueran personas?	17
4.5 Actividad 5: Influencers, ¿realidad o ficción?	19
4.6 Actividad 6: El respeto también en la red	21
5 Glosario	23
6 Anexo 1 Personajes y guión del juicio	26



1 ¿Qué son las TIC?

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es un concepto amplio y dinámico que está en continua evolución, actualmente abarca a todos aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para almacenar, recibir, recuperar, procesar, administrar, manipular y compartir la información mediante los soportes tecnológicos de última generación: ordenadores, televisores, teléfonos móviles, etc.

Internet es una red informática descentralizada de alcance mundial que transmite información y comparte datos y recursos. Se trata de un sistema de redes interconectadas mediante distintos protocolos que ofrecen muchos servicios y recursos. Es necesario tener en cuenta que Internet empezó a fraguarse en los años 60, y las primeras páginas web aparecieron a principios de los años 90.

Las webs 1.0 eran páginas estáticas en HTML, el usuario tenía un papel pasivo donde sólo recibía información. Los usuarios solamente podían interactuar a través de e-mail, chat o en los hilos de conversación de los primeros foros de internet.

Actualmente nos encontramos las webs 2.0, redes sociales que abarcan blogs, foros, wikis, etc. que permiten a las personas usuarias colaborar e interactuar entre sí como creadoras de contenido convirtiéndose en plataformas de trabajo colaborativo. El diseño de la web está orientado a las personas usuarias para compartir información con contenido que pueda ayudar, que informe y que la persona usuaria tenga la necesidad de leer para aprender o conocer. La posibilidad de interactuar da lugar a una nueva forma de vivir y relacionarse que debemos tener en cuenta.

Hoy en día también se habla de las webs 3.0 que plantean extender la colaboración, la comunicación y la concreción a más personas, usos y aplicaciones, dotando de sentido humano y de repercusión para el beneficio social y medioambiental. Por tanto, las webs 3.0 se caracterizan por guardar los historiales de cada persona usuaria, además de analizar los datos y la conducta de cada web. Asimismo, las webs están personalizadas, tienen geolocalización, interoperabilidad entre plataformas y redes sociales y hacen búsquedas inteligentes, ya que la red conocerá a la persona y se adaptará a ella.



2 Salud y uso de las TIC

Salud y uso de las TIC

En primer lugar, debemos tener claro que el concepto de salud es muy amplio y alberga no solo la ausencia de enfermedad, sino la búsqueda de bienestar físico, psíquico, emocional y social.



En la adolescencia, por las propias características evolutivas, las personas buscan encontrar su identidad y ser independientes formando parte de una comunidad. La resolución de distintos conflictos y problemas que van surgiendo ayudan a potenciar sus habilidades sociales y de comunicación. La aparición de las TIC ha aportado muchos beneficios a este desarrollo, incrementando capacidades, experiencias, relaciones y aprendizajes. Internet es un entorno en el que las personas adolescentes crecen y maduran, donde se comunican con otras personas y se sienten reconocidas y realizadas. Perciben su día a día a través del uso de los dispositivos conectados a la red. Es un medio ágil para comunicarse y divertirse.

Es importante que fomentemos el uso de las TIC en positivo, poniendo el foco en las ventajas de su uso y en la cantidad de posibilidades que nos ofrece. No obstante, es necesario prevenir los posibles problemas que el uso de las TIC puede acarrear.

2.1 La importancia de la prevención

Entendemos por prevención como la medida o acción que se toma de manera anticipada para evitar que suceda algo considerado negativo para la salud de una persona, o de un grupo de personas. El objetivo es actuar antes de que el problema aparezca, y si ya ha aparecido procurar disminuir los efectos.

Es necesario tener en cuenta que existen distintos niveles de prevención.

- **Prevención primaria:** actúa antes de que el problema aparezca, trabajando con todos los factores de riesgo asociados a dicho problema. Se dirige a la población general y a los colectivos que puedan estar en mayor riesgo. Por tanto, se realiza sobre las personas sanas o que no tienen esa problemática.
- **Prevención secundaria:** actúa en problemas que ya existen (en etapas iniciales) tratando de hacerlos desaparecer evitando las complicaciones posteriores. En otras palabras, son medidas dirigidas a detener o retrasar el progreso de un problema que ya tiene una persona. Consiste en la detección, diagnóstico y tratamiento precoz de la enfermedad.
- **Prevención terciaria:** actúa cuando el problema ya está fuertemente instalado. Se trata de frenar el desarrollo y las consecuencias. Se lleva a



cabo con el fin de prevenir, retardar o reducir las complicaciones y secuelas de una enfermedad o una problemática que ya tiene la persona.

Como educadores y educadoras debemos tener en cuenta que una prevención va más allá de la simple información, fortaleciendo aspectos básicos tales como el desarrollo de habilidades, fortalecimiento de autoestima, creación de recursos de interacción social y la aceptación de valores.

En los últimos años han aumentado los casos de adicción a las TIC y problemas asociados a las consecuencias negativas de un mal uso de las mismas. Es fundamental sensibilizar a menores de edad, familia, educadores, educadoras y a toda la sociedad en general a través de la prevención.

2.2 Factores de protección

Se trata de una serie de medidas de prevención que ayudan a prevenir y minimizar los riesgos ante una problemática, son necesarias frente a los factores de riesgo y ayudan a la persona a ser fuerte frente a posibles adversidades.

Es recomendable fomentar la capacidad crítica de los niños, niñas y jóvenes y potenciar que desarrollen habilidades para comunicarse y relacionarse con las demás personas.

A continuación, de manera general se detallan los factores de protección:

- **Las habilidades personales:** se refiere a los rasgos, características y competencias personales que indican cómo un individuo se relaciona con los demás. Algunas de estas habilidades son el pensamiento analítico, expresarse adecuadamente, ser una persona organizada y trabajar en equipo, ser capaz de tomar decisiones, tener una actitud positiva, responsabilidad, etc.
- **Las habilidades sociales y de comunicación:** Son un conjunto de conductas aprendidas de forma natural, que se manifiestan en situaciones interpersonales. Implican el manejo de aspectos de la comunicación verbal y no verbal.



- **La autoestima:** Es la valoración que la persona hace de sí misma, de sus cualidades y características, sobre la autoestima se cimienta la personalidad.
- **La asertividad:** la capacidad de defender los intereses y derechos sin atropellar ni herir los de los demás. Como estrategia y estilo de comunicación, la asertividad se sitúa en un punto intermedio entre: la pasividad y la agresividad.
- **Resolución de conflictos:** Es algo que nos puede generar mucha ansiedad. Ante un problema o conflicto es necesario definir el problema, ordenar los objetivos a conseguir, diseñar las posibles soluciones teniendo en cuenta sus consecuencias, puntuar las soluciones y elegir la solución que se considere mejor, planificando y valorando los resultados.
- **Ambiente familiar:** La comunicación familiar permite el establecimiento de un buen clima de convivencia. Las familias deben preocuparse por los intereses de sus hijos e hijas y establecer normas y límites, siempre que estas normas vayan acompañadas de un ambiente de cariño y de apoyo emocional.
- **Establecimiento de normas y límites:** Los y las menores necesitan ser guiados por las personas adultas para realizar aquello que desean de manera adecuada. Es importante fijar normas de comportamiento y límites claros y precisos, así como ser coherentes y escuchar cómo se siente la otra persona. Las normas suelen tener más eficacia cuando se plantean en positivo.

Como educadores y educadoras debemos reforzar siempre lo positivo, utilizando un lenguaje que construya en lugar de criticar, se debe favorecer la autonomía personal, así como la escucha activa y ofrecer alternativas de comportamientos y actitudes deseables.



○ 2.3 Factores de riesgo

- **Personales:** juegan un importante papel a la hora de precipitar la adicción, son características de personalidad que aumentan la vulnerabilidad, así como la impulsividad, la tristeza, la intolerancia a la frustración, la búsqueda incesante de nuevas sensaciones y la falta de capacidad de resolver conflictos. La edad es un importante factor a tener en cuenta, los niños, niñas y jóvenes son personas vulnerables debido al mayor uso que hacen de las TIC. Además, algunas características propias de la etapa como impulsividad, búsqueda de sensaciones nuevas, timidez excesiva, baja autoestima, así como estados de disforia, y hostilidad son algunos de los factores más vinculados con el desarrollo de conductas adictivas.
- **Psicológicos:** si la persona tiene percepciones erróneas o simplemente falta de información o conocimiento sobre los riesgos tendrá más posibilidades de sufrir las consecuencias de un uso inadecuado de las TIC. Si la persona tiene problemas para descargar la ansiedad, o tiene algún tipo de inestabilidad emocional, falta de gestión de las preocupaciones, baja autoestima, tristeza, pesimismo, o sensación de desesperanza suele tener una mayor predisposición a las adicciones.
- **Familiares:** los niños y niñas interiorizan pautas de comportamiento socialmente adaptadas que vienen de la familia. Ciertos patrones educativos, como los estilos más rígidos o los permisivos, haber tenido una crianza negligente o abusiva, y la participación de los progenitores en conductas adictivas provoca mayor vulnerabilidad frente a las adicciones. Otra situación grave, serían pérdidas de seres queridos, o separaciones.
- **Sociales:** los medios de comunicación y las TIC han adquirido un importante papel socializador. A través de estos medios, los niños, niñas y jóvenes reciben la influencia de mensajes de su grupo de iguales. El aislamiento social o los vínculos con personas que hacen un uso desmesurado o inadecuado de estos dispositivos y plataformas pueden incitar a que se produzca una adicción u otras consecuencias negativas. La presión social también es uno de los factores más determinantes.



- **Económicos:** el hecho de tener la familia con menores ingresos o un bajo nivel educativo, así como falta de una red de apoyo predispone al niño, niña o joven a una situación más vulnerable.
- **Macrosituacionales:** otros factores a tener en cuenta son la aceptabilidad social, la accesibilidad y la posibilidad de anonimato.

○ 2.4 Detección de señales en usos problemáticos

A continuación, se detallan algunas de las características más significativas que puede presentar una persona cuando el uso que hace de las TIC empieza a ser problemático:

- **Pérdida de control:** cuando aún no ha aparecido el problema, la conducta objeto en cuestión se lleva a cabo por el puro placer que proporciona realizarla, pero cuando se desarrolla la adicción, la persona necesita llevarla a cabo para aliviar el malestar que le provoca no hacerlo.
- **Evasión:** el uso de las tecnologías digitales puede proporcionar sensación de evasión de la realidad y bienestar a sus usuarios y usuarias, de modo que la funcionalidad práctica y objetiva de cada herramienta pasa a un segundo plano para buscar un mayor grado de estimulación y satisfacción.
- **Ocultación:** tanto del tiempo empleado en Internet y el resto de tecnologías digitales, como en los objetivos de conexión y las actividades realizadas durante las diferentes sesiones.
- **Preocupación:** cuando el uso de la tecnología digital pasa a ser lo más importante en la vida de la persona y se coloca por encima del resto de obligaciones puede producir en muchos casos falta de sueño, irregularidades en la alimentación, abandono de actividades para poder dedicar más tiempo al uso de las tecnologías digitales, etc.



3 Consejos prácticos para la educación en las TIC

A lo largo de este material, se han ido dando consejos específicos de cómo es conveniente que apliquemos en nuestra práctica educativa con niños, niñas y jóvenes el uso de las TIC. A continuación, se resumen los más significativos:

- Desarrollar una actitud activa, positiva y responsable hacia las TIC, tratando de evitar posicionamientos extremos frente a la relación que los niños, niñas y jóvenes mantienen con las TIC.
- Actuar como referentes y modelos. De este modo, facilitaremos la interiorización de los valores y normas asociados a su uso seguro y responsable.



- Conocer las pautas de uso seguro en Internet. Para una adecuada educación en TIC, debemos supervisar y promover activamente las pautas de uso seguro y orientarnos sobre qué podemos hacer en caso de dificultad. Asimismo, es interesante tener en cuenta que las pautas, en ocasiones, se actualizan al mismo ritmo que las propias TIC.
- Establecer normas y límites en relación al uso de las TIC, del mismo modo que lo hacemos en otros ámbitos.
- Acompañar a las personas menores de edad a crecer y desarrollarse personalmente, tratando de comprender sus realidades y teniendo siempre presente sus circunstancias.
- Fomentar la autoestima de los niños, niñas y jóvenes y potenciar sus habilidades sociales.
- Educar en valores fomentando los factores de protección y disminuyendo los factores de riesgo.
- Proponer actividades de ocio interesantes y gratificantes para los niños, niñas y jóvenes.
- Fomentar el pensamiento crítico y proporcionar espacios de reflexión.
- En caso de ser necesario, informar a las familias y derivar a una persona profesional especializada.



4 Actividades

4.1 Actividad 1: Uso de las TIC

- **Objetivos:**

- Reflexionar sobre el uso positivo y negativo de las TIC
- Conocer otras formas de comunicación previas a las nuevas tecnologías.

- **Duración:** 1 hora

- **Desarrollo:**

En grupos de 3 personas tienen que escribir todo lo que hacen en un día (por ejemplo: un día que van al colegio, un día de verano, un día durante el confinamiento...) Cada grupo puede escribir sobre días diferentes.

Cuando lo hayan escrito muy detalladamente, le pasan la hoja a otro grupo. En este turno tienen que rodear todas las actividades del día en las que han hecho uso de las TIC. A continuación, se le pasa la hoja a otro grupo



diferente; en esta ocasión tienen que reescribir el día adaptando todas las actividades a una vida sin TIC, o si es imposible realizar esa actividad sin tecnología, cambiándola por otra similar que sí lo permita.

Después habrá un momento para compartir con todos y todas lo que habían escrito y como ha cambiado.

- Para guiar la reflexión se puede hacer a partir de las siguientes preguntas (se pueden añadir otras que vayan surgiendo a partir del momento de compartir):
- ¿Cómo creéis que se comunicaban antes, vuestros padres, madres, abuelos y abuelas?
- ¿Cómo quedaban?
- ¿Qué hacían si llegaban tarde o no podían acudir a una cita?
- ¿Dónde se buscaban las cosas que no se sabían?
- ¿Creéis que las TIC nos han aportado más cosas positivas o negativas? ¿Cuáles?
- También se pueden utilizar algunas de estas afirmaciones para reflexionar:
- Sabías que el primer televisor comercial fue creado el 26 de enero de 1926 por el escocés John Logie Baird.
- Sabías que el teléfono fue inventado en el año 1854 por el inventor italiano Antonio Meucci.
- Sabías que WhatsApp fue creado en 2009 por Brian Acton y Jan Koum.
- Sabías que el primer videojuego fue concebido en 1958, por un físico llamado Willy Higinbotham.
- Sabías que en 2001, la empresa finlandesa Nokia desarrolló un prototipo de tableta que fue la que primero se comercializó.

- **Ayuda para la reflexión:**

Los animadores y animadoras deben hacer uso de las anteriores preguntas para que las personas participantes reflexionen que hay que conocer los aspectos positivos y negativos de las TIC. Tener presente que nos han facilitado la vida, pero que un uso abusivo de ellas, nos puede separar de lo esencial que son las personas.



- **Conclusiones:**

En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/6XSeaaWBsEaDVjJM8>) habrá una primera pregunta que resuma las cuatro primeras que hemos visto anteriormente, evaluando a través de un baremo (nada conscientes, muy conscientes): ¿Los niños, niñas y jóvenes son conscientes de cómo era la vida antes de las tecnologías?

Por otro lado, hay que recoger todas las respuestas de los grupos sobre las siguientes preguntas formuladas anteriormente: ¿Creéis que las TIC nos han aportado más cosas positivas o negativas? ¿Cuáles?

- **Materiales:**

- Folios.
- Bolígrafos
- Lápices
- Rotuladores

4.2 Actividad 2: Crea tu red social perfecta

- **Objetivos:**

- Reflexionar sobre el uso positivo y negativo de las redes sociales
- Aportar nuevas ideas creativas sobre las posibilidades que ofrecen las redes sociales.

- **Duración:** 1 hora

- **Desarrollo:**

En la sala donde se desarrolle la actividad, se dispondrán en diferentes espacios carteles con el logo de varias redes sociales (TikTok, instagram, youtube, whatsapp, facebook...). Estos carteles estarán a su vez divididos en dos, con un signo "+" a un lado, y un signo "-"



Estos carteles estarán a su vez divididos en dos, con un signo “+” a un lado, y un signo “-” al otro. Cada grupo tendrá esos mismos carteles pero a tamaño folio, en los cuales es

cribirán las cosas positivas y negativas que creen que tiene cada una de las redes sociales.

Posteriormente, saldrá una persona representante de cada grupo a escribir en los carteles grandes para ponerlo todo en común.

Una vez hecho el análisis de aquellas cosas que nos gustan y las que no de las redes sociales, propondremos crear una red social “perfecta”. Cada grupo deberá decidir el nombre de la misma, el objetivo, aquellas cosas que podrán hacerse con ella y aquellas que no, incluso si son muy creativos podrán pensar en el logo. Además, es necesario proponer herramientas para que esas cosas negativas no puedan hacerse (por ejemplo un sistema que borre comentarios negativos, que no existan los botones de dislike...).

Nuevamente, una persona representante de cada grupo explicará la red social perfecta que han creado.

Finalmente se reflexionará sobre la actividad. Para trabajar la reflexión podemos hacerlo a través de estas preguntas: ¿Os ha resultado difícil pensar qué cosas os gustaban de cada red social?

- ¿Y pensar las que no?
- ¿Creéis que todo el mundo se para a pensar en la repercusión que tienen esas cosas negativas?
- ¿Creéis que todo el mundo saca partido a las posibilidades que nos ofrece cada red social?

- **Ayuda para la reflexión:**

Los animadores y animadoras deben hacer uso de las anteriores preguntas para que las personas participantes reflexionen que hay que conocer los aspectos positivos y negativos y una red social para saber hacer un buen uso de ellas y sacarles todo lo positivo que tienen.



- **Conclusiones:**

En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/P4XnKBQtiz9MAXtD8>) deberán recogerse las cosas positivas y negativas que al poner el común se han escrito en los carteles grandes.

Por otro lado, también se explicarán muy brevemente las características de las “redes sociales perfectas” creadas por cada grupo.

- **Materiales:**

- Folios.
- Carteles con los logos de las redes sociales a analizar.
- Bolígrafos
- Lápices
- Rotuladores
- Pinturas

4.3 Actividad 3: Las personalidades de las Redes Sociales

- **Objetivos:**

- Reflexionar sobre las características de las redes sociales más usadas por los niños, niñas y jóvenes.
- Fomentar el análisis de cada red social evitando la idealización.

- **Duración:** 45 minutos

- **Desarrollo:**

Cada grupo deberá analizar las siguientes redes sociales: TikTok, facebook, instagram, twitter, youtube y whatsapp. En dicho análisis, el objetivo es imaginar a cada red social como si fuera una persona, es decir, hay que asignarles rasgos de personalidad positivos y negativos.

Por ejemplo: TikTok es una persona que le encanta exagerar las cosas y bailar, instagram sólo habla del lado bueno de las cosas escondiendo las



malas, twitter siempre está enfadada, a youtube le encanta enseñar cosas que sabe hacer, y whatsapp quiere que le respondas a todo en un segundo.

Características positivas y negativas que puedan ser aplicables a cualquier persona. Además, cada grupo dibujará un avatar para cada red social como si fuera una persona humana.

Posteriormente se pondrán en común todas las características que a cada grupo se le hayan ocurrido, y se creará una ficha común para todos que explique la personalidad final de cada red social contando con todas las aportaciones. De esta forma, habrá una ficha de personalidad para cada red social y todos los grupos tendrán exactamente la misma.

Esas fichas comunes de cada red social, pueden escribirse en alguna pizarra para que todos las vean o por el contrario un miembro de cada grupo escribe las mismas en un folio para tenerlas para la siguiente actividad.

- **Ayuda para la reflexión:**

Los animadores y animadoras deben ayudar a reflexionar que todas las redes sociales tienen cosas positivas y negativas, pero hay que saber identificarlas para expresar de ellas lo mejor.

- **Conclusiones:**

En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/4zXFdSdcccDHGGvH39>) deberán recogerse las fichas finales de personalidad de cada red social. Si es posible, también se adjuntarán fotos de los avatares creados de las redes sociales de cada grupo al correo: participacion@confedonbosco.org.

- **Materiales:**

- Folios
- Bolígrafos
- Lápices
- Cartulinas



○ 4.4 Actividad 4: ¿Qué pasaría si las Redes Sociales fueran personas?

- **Objetivos:**

- Analizar el uso personal que hacemos de las redes sociales y cómo este nos afecta.
- Reflexionar sobre cómo nos sentimos al pensar y actuar como una red social, perdiendo nuestro propio criterio.

- **Duración:** 45 minutos

- **Desarrollo:**

Después de desarrollar la actividad anterior y de haber reflexionado sobre las características de cada red social, vamos a analizar cómo nos afecta el uso de dichas redes sociales según el uso que hacemos de ellas.

Haciendo uso de las fichas sobre las personalidades de las redes sociales elaboradas en la actividad anterior, nos planteamos la siguiente pregunta: ¿qué pasaría si las redes sociales fueran personas?.

Para responder a esta pregunta, a cada persona del grupo le tocará al azar una red social poniendo las fichas de los logos boca abajo y cogiéndolas aleatoriamente. A continuación, se llevará a cabo un role playing sobre una situación propuesta:

“Julia es una chica de 15 años. Tenía todas las redes sociales activas, gracias a las cuales comentaba que podía estar en contacto constante con sus amigos y amigas, así como buscar posibilidades de diversión. Sin embargo, tras unos meses en los que han bajado sus notas, su autoestima, la interacción presencial con sus amistades y en los que no ha dedicado mucho tiempo a algo que no fueran las redes sociales... por recomendación de su familia y del profesorado, ha decidido cerrar todos sus perfiles. ¿Creéis que es una medida drástica?.”

El animador o animadora debe tener la figura mediadora debiendo hacer respetar el turno de palabra y el uso de un lenguaje adecuado sin faltas de respeto.



Deberán mostrar siempre en las respuestas la personalidad de la red social que les haya tocado según las fichas de la actividad anterior, aunque no compartan esa opinión.

En un segundo momento, todos y todas opinarán nuevamente sobre el tema propuesto, pero esta vez respondiendo con sus propias opiniones y explicando también cómo se han sentido al tener que responder anteriormente bajo la personalidad de la red social que les había tocado.

- **Ayuda para la reflexión:**

Esta actividad ayuda a reflexionar sobre el uso que damos a las redes sociales y sobre cómo podemos dar nuestra opinión en ellas, pero no lo hacemos en parte por adaptarnos al uso social que la sociedad espera que hagamos de las mismas.

- **Conclusiones:**

En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/PY6CSZ76GvUHcmMZ7>) deberá recogerse brevemente la explicación general de cómo se han sentido en el rol de cada red social, así como las opiniones reales de los grupos sobre la situación propuesta.



- **Materiales:**

- Fichas de personalidad desarrolladas en la anterior actividad.
- Una tarjeta con el logo de cada red social por grupo.

○ **4.5 Actividad 5: Influencers, ¿realidad o ficción?**

- **Objetivos:**

- Ofrecer espacios de reflexión sobre a quien seguimos en las redes sociales y por qué.
- Diferenciar la realidad de la ficción en internet.

- **Duración:** 45 minutos.

- **Desarrollo:**

Para comenzar, se expondrá una cartulina en la cuál deberán escribir las características que tiene que tener un o una influencer para que le sigan o le den like y dichas reflexiones se comparten con todo el grupo.

Posteriormente, se proyecta uno de los videos del youtuber El Rubius: <https://www.youtube.com/watch?v=cXorRzBrjMs> . Una vez visualizado el vídeo, se propone impulsar un debate en el que los y las participantes opinen sobre este youtuber a través de las siguientes preguntas:

- ¿Te gusta este youtuber? ¿Lo conoces? ¿Lo sigues?
- ¿Por qué crees que es una influencia?
- ¿Cómo piensas que es él como persona? ¿El personaje y la persona son lo mismo?
- ¿Cómo definirías al Rubius?

A continuación, se proyecta otro video de este youtuber, pero esta vez de una entrevista: <https://www.youtube.com/watch?v=orsAf6Mi29g>



Y se propone otro nuevo debate a través de las siguientes preguntas:

- ¿Este vídeo ha hecho cambiar tu percepción sobre este youtuber?
- ¿Crees que la imagen que se desprende de vosotros en la red coincide con como suele ser realmente?
- ¿Qué buscamos nosotros y nosotras cuando publicamos algún contenido?

Finalmente, volvemos a la cartulina del principio y lanzamos la siguiente pregunta: Después de ver estos vídeos, ¿quitaríais algo de lo que habéis escrito al principio sobre las características que debe tener una persona para que le sigáis o le deis like?

Ayuda para la reflexión: Los animadores y animadoras deben hacer uso de las anteriores preguntas para que las personas participantes reflexionen sobre que los influencers pueden crear un personaje de cara a su público, pero en su intimidad son personas normalmente con otros rasgos de personalidad.

- Conclusiones:

En el formulario de conclusiones

(<https://forms.gle/ENDUaLr32Xn7RCrv8>) deberán recogerse brevemente las conclusiones de las siguientes cuestiones a nivel general:

Características que tiene que tener un o una influencer para que le sigan o le den like.

- ¿Crees que la imagen que se desprende de vosotros y vosotras en la red coincide con cómo soléis ser realmente?
- ¿Qué buscamos cuando publicamos algún contenido?

- Materiales:

- Ordenador
- Proyector
- Altavoces



○ 4.6 Actividad 6: El respeto también en la red

- **Objetivos:**

- Ofrecer espacios de reflexión sobre los comentarios negativos en las redes sociales.
- Favorecer la reflexión sobre la influencia de las redes sociales en nuestro pensamiento crítico.
- Fomentar la empatía a través de los roles.

- **Duración:** 1 hora

- **Desarrollo:**

Se propone iniciar la sesión con una reflexión sobre el ciberacoso, a través de la proyección de diferentes vídeos:

<https://www.youtube.com/watch?v=tX4WjDr5XcM>

<https://www.youtube.com/watch?v=4AlpaDSwWjQ>

Para trabajar la reflexión de los vídeos, podemos hacerlo a través de estas preguntas:

- ¿Qué destacarías de los vídeos que hemos visto?
- ¿Alguna vez has visto como un compañero / a se burlaba de otro, o la insultaba a través de Internet, redes sociales, apps ...?
- ¿Cuál es tu reacción ante un caso de ciberacoso?
- ¿Por qué creéis que se producen las situaciones que hemos visto en los videos?
- ¿Cómo se podrían prevenir y / o evitar estas situaciones?

Se continuará con un role playing. Para ello, el animador o animadora, entrega a cada participante una tarjeta identificativa de personaje (anexo 1).



Para cada papel debería haber al menos dos personas, es decir, una misma tarjeta de personaje para dos personas. El resto de participantes interpretan el papel de jurado. El desarrollo de la dinámica, lo marca el guión de juicio (anexo 1). Sin embargo, este caso no presenta una única solución, ya que el objetivo es la reflexión por parte de los y las participantes. El caso que se somete "a juicio" hace referencia a unos comentarios ofensivos sobre una foto compartida en la red social Instagram.

Ayuda para la reflexión: Los animadores y animadoras deben hacer uso de las anteriores preguntas para que las personas participantes reflexionen sobre la importancia de empatizar en las redes sociales. Pensando antes de actuar y teniendo en cuenta que detrás de cada perfil hay una persona real.

- **Conclusiones:**

En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/7BTMoSgBTRdDMpvw7>) deberán recogerse:

En primer lugar, las respuestas generales a estas preguntas:

- ¿Alguna vez has visto como un compañero / a se burlaba de otro, o le insultaba a través de Internet, redes sociales, apps ...?
- ¿Cuál es tu reacción ante un caso de ciberacoso?
- ¿Por qué creéis que se producen las situaciones que hemos visto en los videos?
- ¿Cómo se podrían prevenir y / o evitar estas situaciones?

En segundo lugar, las sensaciones y emociones de los y las jóvenes al tener que interpretar los roles.

- **Materiales:**

- Ordenador
- Proyector
- Altavoces
- Anexo 1



5 Glosario

- **Hater:** persona que de forma anónima utiliza los perfiles de redes sociales para atacar e insultar a otras personas usuarias.
- **Hashtag:** símbolo representado por # que puesto delante de una palabra nos permite hacer búsquedas sobre las personas que la han utilizando identificando conversaciones entorno a la misma. Cuando un hashtag es muy utilizado en un espacio de tiempo se convierte en Trending Topic.
- **Influencer:** es el término con el que nos referimos a aquellas personas que tienen un gran número de seguidores en redes sociales.
- **Like:** es la acción por la que un usuario o usuaria dice que le gusta una publicación determinada.
- **Postureo:** es el comportamiento que muchas personas usuarias realizan en redes sociales en donde priman las apariencias.
- **Reportar:** acción por la cual ponemos en conocimiento de las personas gestoras de la red social (Facebook, Twitter...) una acción o comportamiento que hemos visto ya sea una publicación o un comportamiento indebido.
- **Trending topic:** son aquellos hashtag que son utilizados por muchas personas en un espacio de tiempo determinado. Identificaría aquellos temas o cuestiones de los que más se está hablando.
- **Troll:** persona que de forma anónima utiliza los perfiles en redes sociales para atacar y acosar a otros usuarios.
- **Viralizar:** cuando una publicación, foto o vídeo es compartida por muchas personas usuarias provocando que tenga un gran alcance.
- **Suplantación de identidad:** Se puede definir el término suplantación de identidad como la actividad informática ilegal que se emplea para el tratamiento de datos personales sin el consentimiento de la persona titular. Es decir, de forma consciente una persona se hace pasar por otra con algún propósito concreto. Estos actos están tipificados como estafa y están



perseguidos por la ley. La suplantación de identidad tiene como objetivo obtener de la víctima datos, contraseñas, cuentas bancarias, números de tarjetas de crédito, documentos de identidad y otros documentos delicados a través del engaño. Asimismo, en otras ocasiones también pretende mostrar una imagen distorsionada de la persona en Internet con el fin de ridiculizarla, exponerla a una falta de credibilidad frente a otras personas, extorsionar, chantajear, gastarse su dinero, etc.

- **Phising:** En algunas ocasiones, las personas usurpadoras pueden intentar ganarse la confianza de otras haciéndose pasar por una persona o empresa con el fin de manipularla y hacer que realice acciones que no debería realizar. En ocasiones el objetivo es robar información, pero otras veces es robar dinero. Podemos decir, que el phishing está relacionado con la suplantación de identidad. Se trata de un término informático que denomina a una serie de técnicas fraudulentas que buscan engañar a una víctima ganándose su confianza o aprovechándose de su vulnerabilidad. A la persona delincuente que realiza phishing se le llama pisher. El phishing puede poner en peligro la seguridad de los y las más jóvenes si no saben actuar frente a esta práctica.
- **Sexting:** Es una práctica de riesgo, cada vez más habitual, que consiste en el intercambio entre dos personas de mensajes, fotos o videos de contenido erótico y sexual a través de internet, a través de aplicaciones de mensajería, redes sociales o incluso correo electrónico. En un principio este material es enviado de manera voluntaria. El principal riesgo que supone es que cuando ya están los contenidos enviados, pueden circular fácilmente por internet y no tenemos control sobre los mismos pudiendo ser utilizados para hacer daño.
- **Grooming:** El grooming, por tanto, es un proceso en el que se produce un vínculo de confianza entre la víctima y la persona acosadora. Quien acosa procura aislar al o a la menor de su red social (amistades, familias, profesorado, etc.) y va generando un ambiente de intimidad con la persona menor de edad, quien no es consciente del peligro al que se está sometiendo. Una vez, tiene ganada la confianza de la persona menor de edad, se suele producir una estrategia por parte de la persona acosadora para obtener un elemento de fuerza (imágenes, videos, información, conversaciones, etc.) con el que iniciar el chantaje.



- **Ciberbullying:** Estamos ante un caso de ciberbullying cuando un o una menor atormenta, amenaza, humilla o molesta a otro u otra a través de Internet, teléfonos móviles, consolas de juegos u otras tecnologías digitales. El ciberbullying es mucho más dañino que el bullying “tradicional”. La diferencia es que puede mantenerse durante las 24 horas del día, ya que el acceso a los distintos dispositivos se puede realizar en cualquier momento y desde cualquier lugar; por lo tanto los daños pueden ser mucho mayores.
- **Ciberadicción o adicción a las TIC:** En la actualidad hay varios términos y definiciones relacionados con las adicciones a las TIC, pero, no existe en la comunidad científica unanimidad a la hora de establecer definiciones para las diferentes expresiones del problema: internet, tecno-adicción, pantallas, apuestas, redes sociales, etc. De manera general se puede definir ciberadicción como el consumo abusivo de la tecnología digital, ya sea a algún dispositivo en concreto (móvil, consolas, ordenador, tablet) o al servicio que prestan (redes sociales, Internet, compras, videojuegos). Asimismo, debemos tener en cuenta que la gran expansión del uso de las TIC hace complicado, en ocasiones, situar el límite entre lo normal y lo patológico.



6 Anexo 1 Personajes y guión del juicio

Personajes:

FISCAL

Descripción del caso: "La víctima compartió una foto en Instagram donde se la veía muy sonriente. Sin embargo, varios compañeros / as (acusados / as) han hecho comentarios ofensivos, la han insultado y se han burlado de él / ella "

Rol: Tienes que prepararte para interrogar a la víctima, los acusados / as y a los testigos. Tu objetivo es demostrar que los acusados / as hicieron comentarios ofensivos, insultos y burlas, así como el malestar que esto ha provocado a la víctima.

ABOGADO DE LA DEFENSA

Descripción del caso: "La víctima compartió una foto en Instagram donde se la veía muy sonriente. Sin embargo, varios compañeros / as (acusados / as) han hecho comentarios ofensivos, la han insultado y se han burlado de él / ella".

Rol: Tienes que preparar para interrogar a la víctima, los acusados / as y a los testigos. Tu objetivo es demostrar que no hubo ofensa (insultos ni burlas) en los comentarios de los acusados / as, así como tratar de minimizar los daños que pueda haber sufrido la víctima.

JURADO

Descripción del caso: "La víctima compartió una foto en Instagram donde se la veía muy sonriente. Sin embargo, varios compañeros / as (acusados / as) han hecho comentarios ofensivos, la han insultado y se han burlado de él / ella "

Rol: Tienes que estar muy atento / a los hechos y los argumentos que describen todas las partes. Tu objetivo es determinar si cada uno de los acusados / as es culpable o no, en qué grado lo es, y qué compensación debe ofrecer cada uno a la víctima.

VÍCTIMA



Descripción del caso: "La víctima compartió una foto en Instagram donde se la veía muy sonriente. Sin embargo, varios compañeros / as (acusados / as) han hecho comentarios ofensivos, la han insultado y se han burlado de él / ella "

Rol: Tú eres la víctima. Para ti todo esto ha sido muy desagradable. Has pedido a los acusados/ as que retiraran estos comentarios, pero estos / as se han reído de ti y no te han hecho caso. Tu reclamación es que los acusados / as borren estos comentarios, te den una disculpa formal y te compensen los daños.

ACUSADO/DA 1

Descripción del caso: "La víctima compartió una foto en Instagram donde se la veía muy sonriente. Sin embargo, varios compañeros / as (acusados / as) han hecho comentarios ofensivos, la han insultado y se han burlado de él / ella ".

Rol: Has comentado la foto, aunque mantienes que no ha sido de manera ofensiva, sino diciendo la verdad. Además, afirmas que es lo que todos / as piensan y se puede ver que hubo más personas que comentaron la foto.

ACUSADO/DA 2

Descripción del caso: "La víctima compartió una foto en Instagram donde se la veía muy sonriente. Sin embargo, varios compañeros / as (acusados / as) han hecho comentarios ofensivos, la han insultado y se han burlado de él / ella ".

Rol: Niegas haber hecho los comentarios ofensivos, únicamente le diste un "like" en el comentario que hizo el acusado/a 1. Te justificas en que le hiciste el "like" porque admiras al acusado/a 1, pero aseguras que el comentario no lo llegaste ni a leer.

ACUSADO/DA 3

Descripción del caso: "La víctima compartió una foto en Instagram donde se la veía muy sonriente. Sin embargo, varios compañeros / as (acusados / as) han hecho comentarios ofensivos, la han insultado y se han burlado de él / ella ".

Rol: Te muestras arrepentido / a por haber hacer este comentario. Sin embargo, te justificas con tu condición de estudiante nuevo, porque buscabas encajar en el grupo. Aseguras que el acusado / a 1 te animó a hacerlo, por lo que tenías miedo de ser la siguiente víctima.

TESTIMONIO



Descripción del caso: "La víctima compartió una foto en Instagram donde se la veía muy sonriente. Sin embargo, varios compañeros / as (acusados / as) han hecho comentarios ofensivos, la han insultado y se han burlado de él / ella".

Rol: Afirmas haber visto la foto original y los comentarios ofensivos. Mostraste tu apoyo a la víctima y el / la vas animar a denunciar al ver que el acusado / a se negaba a retirar los comentarios burlándose.

SECRETARIO JUDICIAL

Descripción del caso: "La víctima compartió una foto en Instagram donde se la veía muy sonriente. Sin embargo, varios compañeros / as (acusados / as) han hecho comentarios el respeto ofensivos, la han insultado y se han burlado de él / ella".

Rol: Tienes que tomar nota de los principales argumentos de todas las partes a lo largo del juicio para hacer un resumen final en el momento en que te lo pida el juez.

JUEZ/A

Descripción del caso: "La víctima compartió una foto en Instagram donde se la veía muy sonriente. Sin embargo, varios compañeros / as (acusados / as) han hecho comentarios ofensivos, la han insultado y se han burlado de él / ella".

Rol: Diriges el juicio, por lo tanto, debes establecer los turnos para intervenir, mantienes el orden y el respeto hacia las personas que están hablando en todo momento, y resuelves las protestas o dudas que puedan tener las partes. (Tienes un guión del juicio).

Guión del juicio:



A continuación, se propone un modelo de guion del juicio. La persona que hace de Juez/a es el encargado/a de leer el texto (destacado en negrita) y marcar los turnos de palabra. En cursiva se destaca que debe intervenir en cada momento y que tiene que hacer.

1) Juez: ***"En el día de los hechos la víctima compartió una foto en Instagram en la que respondieron los acusados / as con comentarios ofensivos, insultos y burlas. La víctima solicita a este tribunal que se borren los comentarios, que los acusados / as se disculpen formalmente, y que le compensen los daños sufridos"***.

"Que salgan al estrado la víctima y los testigos, y que tome la palabra el fiscal".

(El Fiscal interrogará a la víctima ya los testigos sobre los hechos y también sobre las consecuencias)

2) Juez: ***"Tiene la palabra el abogado de la defensa"***

(El abogado de la defensa interrogará de interrogar a la víctima ya los testigos sobre los hechos y también sobre las consecuencias)

3) Juez: ***"Pueden retirarse la víctima y los testigos. Que salgan al estrado los acusados / as y que tome la palabra el Fiscal "***

(El Fiscal interrogará a los acusados / as sobre los hechos y también sobre las consecuencias)

4) Juez: ***"Tiene la palabra el abogado de la defensa"***

(El abogado de la defensa interrogará a los acusados / as sobre los hechos y también sobre las consecuencias)

5) Juez: ***"Pueden retirarse los acusados / as. Que salga el jurado a deliberar "***

(El jurado delibera sobre la inocencia o culpabilidad (o grado de culpabilidad) de cada uno de los acusados / as)

6) Juez: ***"Tiene la palabra el secretario judicial para recapitular los hechos y las argumentaciones"***

(El secretario judicial resume los hechos y los argumentos de cada parte)

7) Juez: ***"El jurado tiene un veredicto?"***



(El jurado da su opinión sobre cada uno de los acusados / as y su propuesta de compensación para la víctima)

8) Juez: "**Se cierra la sesión**"

