



**Confederación
Don Bosco**

DOSSIER DE ACTIVIDADES

VII Foro PARTICIPACIÓN INFANTIL Y ADOLESCENTE

#ParticipaciónDB2021





Confederación
Don Bosco

VII Foro PARTICIPACIÓN INFANTIL Y ADOLESCENTE

#ParticipaciónDB2021

Colabora



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES
Y AGENDA 2030



POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. ACTIVIDADES RECOMENDADAS PARA LOS FOROS LOCALES	6
2.1. Actividades recomendadas para 8-12 años	6
2.1.1. Participación	6
2.1.2 TIC	10
2.2. Actividades recomendadas para 13-17 años	14
2.1.1. Participación	14
2.1.2 TIC	20
3. ACTIVIDADES RECOMENDADAS PARA LOS FOROS FEDERATIVOS	24
3.1. Actividades recomendadas para 8-12 años	24
3.1.1. Participación	24
3.1.2 TIC	30
3.2. Actividades recomendadas para 13-17 años	32
3.1.1. Participación	32
3.1.2 TIC	38
ANEXOS	42
ANEXO I	42
ANEXO II	46
ANEXO III	47
ANEXO IV	48



INTRODUCCIÓN

En la Confederación Don Bosco se promueve la transformación social desde propuestas concretas de promoción Juvenil. El propósito de este proyecto es poner en valor a los niños, niñas y jóvenes, a través del protagonismo en los procesos y la participación activa, como parte de nuestra labor educativo/pastoral que les ayude a su desarrollo personal y en la relación con los demás.

Se trata de propuestas alternativas que coloquen a los niños, niñas y jóvenes como actores y eje central de su desarrollo y que garanticen el pleno desarrollo de sus derechos; haciéndolos visibles en un escenario donde sean los y las protagonistas y puedan asumir, de manera natural, su condición de seres sociales. Donde la participación organizada y estructurada sea una herramienta de sensibilización y formación.

En este Dossier de actividades ofrecido por la Confederación Don Bosco, podrás encontrar actividades dinámicas para desarrollar con menores centradas en la participación a través de actividades cotidianas y el uso de las TIC.

Todas las actividades están propuestos desde una metodología participativa y dinámica, entendiendo los foros como un intercambio de experiencias a diferentes niveles: local, federativo y estatal.

Los ejercicios propuestos son una serie de actividades para el entrenamiento y la evolución en diversos aspectos que tienen que ver con la participación. No se trata de tener un juego para cada día, y consumir actividades. Se trata de usar y combinar los ejercicios tantas veces como sea necesario hasta alcanzar destrezas mayores en el ámbito que se está entrenando.

Todos los ejercicios propuestos son una sugerencia inicial. Según evolucione el grupo o según necesidades, son transformables y adaptables (sólo hay que poner a funcionar un poco la imaginación bien ajustada al análisis de la realidad que tenemos en cada momento.)

También es importante señalar que hay actividades para dos grupos de edades diferentes: de 8 a 12 y de 13 a 17. De esta forma nos aseguramos que los aprendizajes están adaptados a las necesidades.

Los juegos, dinámicas y ejercicios admiten variaciones. Inicialmente puede proponerlas el dinamizador atendiendo a las necesidades del grupo y a las condiciones de tiempo, espacio, objetivos, seguridad... Pero a partir de cierto momento (especialmente en los grupos de edad de 13 a 17 años) puede ser el propio grupo quien vaya creando modificaciones y quien se responsabilice de ponerlas en práctica, siempre con supervisión del dinamizador inicial.

Después de cada actividad que se realice hay que recoger las conclusiones que se sacan a través de los formularios enlazados al final de cada actividad.

Es importante leer el formulario antes de la realización de las actividades, para tener claro el sistema de recogida para cada una de ellas.

@online

Teniendo en cuenta la situación sanitaria en la que nos encontramos y queriendo ofrecer unas actividades que se ajusten a las necesidades que puedan surgir, habrá actividades marcadas con este icono, indicando que pueden desarrollarse de forma online con muy pocas adaptaciones o sin necesidad de ellas.



2

ACTIVIDADES RECOMENDADAS PARA LOS FOROS LOCALES

2.1 ACTIVIDADES RECOMENDADAS PARA 8-12 AÑOS. 2.1.1 PARTICIPACIÓN

- **ACTIVIDAD 1: LA ISLA DESIERTA** @online

OBJETIVOS

Ofrecer espacios de reflexión sobre la realidad actual de los Centros Juveniles.

Favorecer el intercambio de opiniones entre personas participantes de diferentes centros juveniles.

Reflexionar sobre posibles mejoras en los Centros Juveniles

EDAD

8-12 años

DURACIÓN

1 hora 30 minutos

DESARROLLO

Los animadores y animadoras explicarán a las personas participantes que tenemos que irnos a una isla desierta. A ella, nos llevaremos a nuestros centros juveniles, ya que vamos a tener mucho tiempo libre para dedicarlo al ocio.

Para llevarnos el centro juvenil a esa isla, tenemos sólo una maleta, en la que no caben todas las cosas que lo forman, por lo que tenemos que dejarnos muchas atrás que consideremos que no son necesarias o que no se están haciendo bien actualmente. Tienen que entender que no sólo nos referimos a cosas materiales (como pelota, canastas, globos, ornamentos litúrgicos...), también nos referimos a cosas inmateriales (como la alegría, las personas, los animadores, los salesianos, las oraciones...).

Una vez explicado el fin de la actividad, se pondrán por grupos. Cada grupo tendrá dos cartulinas grandes, en una habrá dibujada una maleta, en la que escribirán aquellas cosas que se llevan a la isla. En la otra escribirán aquellas cosas que dejan atrás.

Cuando se haya terminado el tiempo de escribir, cada grupo enseñará su maleta y explicará por qué se llevan cada cosa y por qué dejan las otras.

Una vez hayan explicado por qué han dejado atrás todas esas cosas, se les propondrá lo siguiente: Cada grupo debe escribir en post its, qué aspectos mejorarían de las cosas que han dejado atrás para que quisieran llevarlas a la isla desierta y los pegarán en la misma cartulina anterior.

Finalmente se reflexionará sobre la actividad. Para trabajar la reflexión podemos hacerlo a través de estas preguntas:

- Pensar en aquellas cosas que forman parte de vuestro centro juvenil, ¿os ha resultado fácil o difícil?
- Las cosas que no os habéis llevado, ¿qué cambiaríais de ellas para llevarlas?
- ¿Se os han olvidado cosas?
- ¿Os gustan más las representaciones de los otros grupos o la vuestra? ¿Por qué?
- ¿Estáis de acuerdo con todo lo que han puesto vuestros compañeros?



AYUDA PARA LA REFLEXIÓN

Los animadores y animadoras explicarán a las personas participantes que tenemos que irnos a una isla desierta. A ella, nos llevaremos a nuestros centros juveniles, ya que vamos a tener mucho tiempo libre para dedicarlo al ocio.



CONCLUSIONES



En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/jERqt3zWAUSnUF2T6>) deberán recogerse al menos 10 de las cosas que entre todos los grupos han decidido llevarse, así como al menos 5 cosas que no y las mejoras que harían de estas.



MATERIALES

- 2 cartulinas por grupo
- Rotuladores
- Lápices
- Post its

• **ACTIVIDAD 2: ¿CONOCES LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS?**

OBJETIVOS

- Conocer los derechos de los niños y niñas
- Conocer la existencia de la Convención de los Derechos del Niño
- Reflexionar sobre la inexistencia de algunos derechos necesarios

 **EDAD**
8-12 años

 **DURACIÓN**
1 hora

DESARROLLO

Esta actividad se realizará en grupos pequeños, teniendo en cuenta que harán falta tantas copias del material como grupos haya.

Divididos ya en grupos reducidos, se les hace la siguiente pregunta: ¿Conoces los derechos de los niños y las niñas? ¿Qué derechos crees que tienes? Todo lo que digan lo tendrán que apuntar en una cartulina.

Para introducir la siguiente actividad se les cuenta que los derechos están recogidos en un tratado: La Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) es el tratado internacional adoptado por la Asamblea General de Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989, que reconoce a todas las personas menores de 18 años como sujetos de pleno derecho.

Para la siguiente parte se habrán escondido previamente imágenes y algunos artículos del tratado internacional (anexo 1) por la clase o una parte del patio.

Además se esconderán dos folios en blanco, su función la explicaremos más adelante.

La actividad consiste en que tendrán que encontrar todas las imágenes y artículos lo antes posible. Después tendrán que unir cada imagen con los artículos que corresponda.

Cuando los hayan unido todos, se irán leyendo uno a uno en voz alta y haciendo la siguiente reflexión sobre la actividad. Para trabajar la reflexión podemos hacerlo a través de estas preguntas:

- ¿Sabíais que tenéis estos derechos?
- ¿Cuál es el que más os ha sorprendido?
- ¿Creéis que falta algún derecho?
- ¿Hay alguno que creéis que no se cumple?
- Con los folios en blanco les proponemos la siguiente pregunta: ¿Cuáles derechos añadirías?

Todas las respuestas a estas preguntas se plasmarán en otra cartulina a modo de conclusiones. Además, tendrán que crear un derecho nuevo y apuntarlo también en la cartulina.

Para terminar, podemos poner alguna de estas canciones:

- Vídeo UNICEF https://www.youtube.com/watch?v=kSD_Vs6TaG0
- Vídeo Plataforma de Infancia <https://www.youtube.com/watch?v=iM6YdAzfNfM>



AYUDA PARA LA REFLEXIÓN

Los animadores y animadoras deben hacer uso de las anteriores preguntas y actividades para que las personas participantes reflexionen sobre cuáles son sus derechos, que es importante conocerlos y que propongan y luchen por los que creen que les faltan o no se cumplen.



CONCLUSIONES



En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/4EyH5AlylwGX4FkeA>) deberán recogerse las preguntas formuladas anteriormente.



MATERIALES

- Cartulinas
- Bolis o rotuladores
- Copias de anexo 1
- Tijeras
- Ordenador
- Proyector
- Altavoces

2.1.2 TIC

• **ACTIVIDAD 1: USO DE LAS TIC @online**

OBJETIVOS

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

EDAD

8-12 años

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?
- ¿Que 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

• **ACTIVIDAD 2: CREA TU RED SOCIAL PERFECTA** @online



OBJETIVOS

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



EDAD

8-12 años



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 "-" al otro. Cada grupo tendrá esos mismos carteles pero a tamaño folio, en los cuales escribirán 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

2.2 ACTIVIDADES RECOMENDADAS PARA 13-17 AÑOS

2.2.1 PARTICIPACIÓN

• **ACTIVIDAD 1: LA ISLA DESIERTA** @online

OBJETIVOS

Ofrecer espacios de reflexión sobre la realidad actual de los Centros Juveniles.

Favorecer el intercambio de opiniones entre personas participantes de diferentes centros juveniles.

Reflexionar sobre posibles mejoras en los Centros Juveniles

EDAD

8-12 años

DURACIÓN

1 hora

DESARROLLO

Los animadores y animadoras explicarán a las personas participantes que tenemos que irnos a una isla desierta. A ella, nos llevaremos a nuestros centros juveniles, ya que vamos a tener mucho tiempo libre para dedicarlo al ocio.

Para llevarnos el centro juvenil a esa isla, tenemos sólo una maleta, en la que no caben todas las cosas que lo forman, por lo que tenemos que dejarnos muchas atrás que consideremos que no son necesarias o que no se están haciendo bien actualmente. Tienen que entender que no sólo nos referimos a cosas materiales (como pelota, canastas, globos, ornamentos litúrgicos...), también nos referimos a cosas inmateriales (como la alegría, las personas, los animadores, los salesianos, las oraciones...).

Una vez explicado el fin de la actividad, se pondrán por grupos. Cada grupo tendrá dos cartulinas grandes, en una habrá dibujada una maleta, en la que escribirán aquellas cosas que se llevan a la isla. En la otra escribirán aquellas cosas que dejan atrás.

Cuando se haya terminado el tiempo de escribir, cada grupo enseñará su maleta y explicará por qué se llevan cada cosa y por qué dejan las otras.

Una vez hayan explicado por qué han dejado atrás todas esas cosas, se les propondrá lo siguiente: Cada grupo debe escribir en post its, qué aspectos mejorarían de las cosas que han dejado atrás para que quisieran llevarlas a la isla desierta y los pegarán en la misma cartulina anterior.

Finalmente se reflexionará sobre la actividad. Para trabajar la reflexión podemos hacerlo a través de estas preguntas:

- Pensar en aquellas cosas que forman parte de vuestro centro juvenil, ¿os ha resultado fácil o difícil?
- Las cosas que no os habéis llevado, ¿qué cambiaríais de ellas para llevarlas?
- ¿Se os han olvidado cosas?
- ¿Os gustan más las representaciones de los otros grupos o la vuestra? ¿Por qué?
- ¿Estáis de acuerdo con todo lo que han puesto vuestros compañeros?



AYUDA PARA LA REFLEXIÓN

Los animadores y animadoras deben hacer uso de las anteriores preguntas para que las personas participantes reflexionen que cada persona siente y ve de forma diferente su centro juvenil, por eso, a veces queremos meter en la maleta cosas diferentes. Por otro lado, es importante reflexionar sobre aquellas cosas que no se están haciendo bien, para mejorarlas y que llegue el día que queramos tener 10 maletas para viajar con todo.



CONCLUSIONES

En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/jERqt3zWAUSnUF2T6>) deberán recogerse al menos 10 de las cosas que entre todos los grupos han decidido llevarse, así como al menos 5 cosas que no y las mejoras que harían de estas.



MATERIALES

- 2 cartulinas por grupo
- Rotuladores
- Lápices
- Post its

• **ACTIVIDAD 2: CONOCIENDO ESTRUCTURAS SALESIANAS** @online

OBJETIVOS

- Conocer el proceso de toma de decisiones en las siguientes estructuras salesianas: centros juveniles, federaciones, confederación.
- Aportar propuestas de nuevos cauces de participación en los Centros Juveniles.

EDAD

13-17 años

DURACIÓN

1 hora

DESARROLLO

PRIMERA PARTE: Para ayudar al conocimiento y la comprensión por parte de los niños, niñas y jóvenes participantes del proceso de toma de decisiones de los centros juveniles, las federaciones y la confederación, se llevará a cabo una dinámica en la que como siempre, ellos y ellas serán los protagonistas.

Se formarán tres niveles de toma de decisiones. Es importante tener en cuenta que el significado de estos niveles no se explicarán hasta el final:

- El **nivel 1** representa al centro juvenil. Recoge las necesidades e inquietudes de la juventud, los barrios o las instituciones locales. Lugar en el que nacen las propuestas y se inician los procedimientos.
- El **nivel 2** representa a las Federaciones, formadas por personas representantes de los centros juveniles. Recoge las necesidades e inquietudes de los centros juveniles. Canaliza la comunicación entre los centros juveniles, federaciones y otras instituciones en su territorio.
- El **nivel 3** representa el papel de la Confederación. Formadas por personas representantes de las federaciones, recoge sus aportaciones y necesidades. Canaliza a la comunicación entre las federaciones, la Confederación y otras instituciones estatales. Ya que su objetivo principal es acompañar a las federaciones en el desempeño de sus funciones, facilitándoles recursos y apoyo técnico.

Para comenzar la dinámica, en un primer momento, se presentará un tema sobre el que hipotéticamente deben tomar una decisión:

“Un centro juvenil ha propuesto que todos los centros juveniles tengan en su sede un graffiti que represente lo que es el centro juvenil en la familia salesiana”.

Para ello se deben tomar algunas decisiones como:

- Qué debe aparecer en el graffiti
- Quien o quienes realizarán el graffiti
- Qué tamaño tendrá
- Qué colores se usarán
- Qué imágenes aparecerán
- Además de imágenes, ¿se escribirá alguna frase?. De ser así, ¿qué frase sería?
- ¿Se realizará dentro de la sede o en algún muro exterior para que el resto de personas lo puedan ver?

Una vez presentado el tema a debatir, se siguen los siguientes pasos:

1. Divididos por grupos, cada uno elegirá a una persona de su propio grupo, la cual sólo participará al final del proceso (estas personas representarán a la Confederación en el **nivel 3**).
2. **Nivel 1:** Cada grupo deberá responder a las preguntas anteriores y llegar entre todos a un acuerdo en cada respuesta.
3. **Nivel 2:** Una vez respondidas, cada grupo deberá elegir a dos representantes que debatirán con el resto de representantes de cada grupo para llegar a un acuerdo. Las decisiones tomadas entre todos los representantes las comunicarán a las personas que salieron del grupo al principio de la dinámica (las que representan a la Confederación).
4. **Nivel 3:** Las personas que salieron al inicio, al conocer las propuestas, deben analizar si las mismas son viables, subvencionables (por ejemplo, si se pueden facilitar el pago la pintura que se use) y cómo pueden acompañar en el proceso desde la distancia (por ejemplo mostrando el resultado final del graffiti a través de las redes sociales estatales).
5. Las decisiones tomadas por estas últimas personas, serán comunicadas a los representantes de cada grupo (**nivel 2**) y finalmente los representantes deberán comunicarlas a cada grupo de inicio (**nivel 1**).

SEGUNDA PARTE: Una vez conocidas las diferentes estructuras y cómo se organizan. Vamos a hablar sobre los cauces de participación existentes en los centros juveniles.

Un cauce de participación, es un conjunto de herramientas ofrecidas en un espacio a través del cual se les da facilidades a las personas participantes para dar su opinión.

Los niños y niñas en grupo deberán crear una nueva propuesta de cauce de participación y presentarla al resto de los grupos. Por ejemplo: un buzón de sugerencias, una app que recoja opiniones de forma rápida sobre un tema, un grupo operativo que recoja las opiniones y las haga llegar a la persona coordinadora de pastoral de su centro...

AYUDA PARA LA REFLEXIÓN

Una vez realizada la dinámica, se les explica a las personas participantes el significado de cada nivel, ayudándoles a entender que formamos una red en la que todas las personas deben participar para que los resultados de las acciones se ajusten a las necesidades y expectativas de todas las estructuras.

Además, entender que desde su centro juvenil pueden crear cambio a través de la proposición de nuevos cauces de participación sobre los que podrán influir de forma directa desde su realidad más cercana.

CONCLUSIONES



En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/yv49VjqCFXsC3qxb6>) deberán recogerse las decisiones finales del graffiti en base a las preguntas formuladas para ello así como una breve explicación de las propuestas de nuevos cauces de participación en centros juveniles.

MATERIALES

- Folios
- Bolígrafos



2.2.2 TIC

• **ACTIVIDAD 1: LAS PERSONALIDADES DE LAS REDES SOCIALES @online**

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.

EDAD

13-17 años

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 exprimir de ellas lo mejor.

CONCLUSIONES

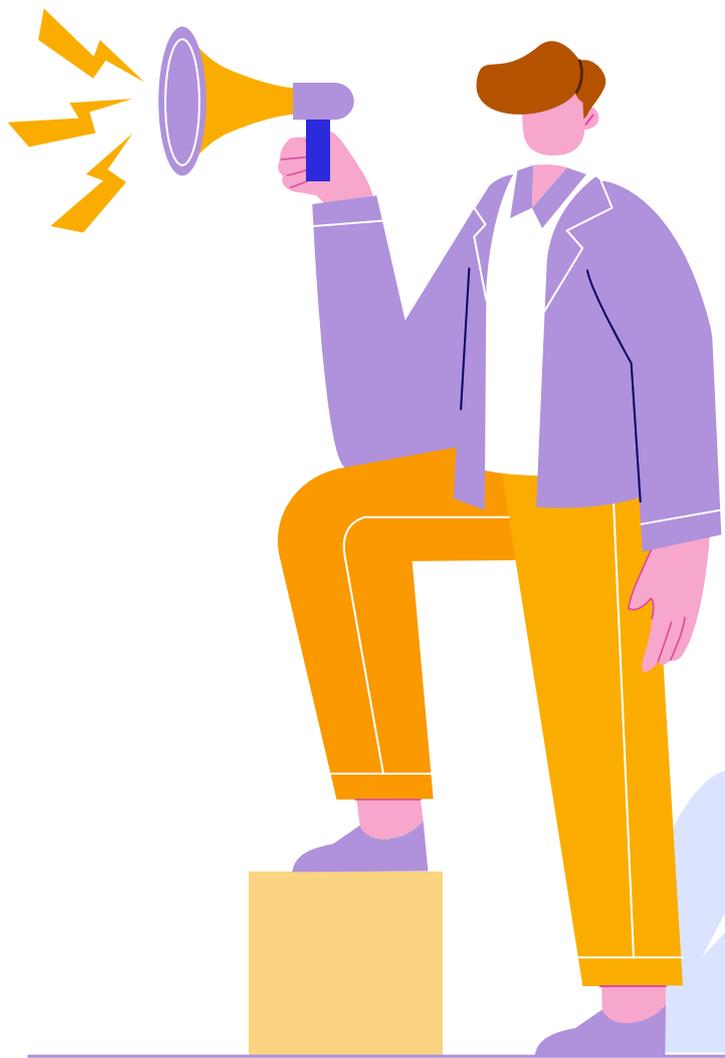


En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/4zXFdSdcccDHGGvH39>) deberán recogerse las fichas finales de personalidad de cada red social. Si es posible, también se adjuntarán fotos de los avatares creados de las redes sociales de cada grupo al correo:

participacion@confedonbosco.org

MATERIALES

- Folios
- Bolígrafos
- Lápices
- Cartulinas



• **ACTIVIDAD 2: ¿QUÉ PASARÍA SI LAS REDES SOCIALES FUERAN PERSONAS?**



OBJETIVOS

@online

- 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.



EDAD

13-17 años



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



ACTIVIDADES RECOMENDADAS PARA LOS FOROS FEDERATIVOS

3.1 ACTIVIDADES RECOMENDADAS PARA 8-12 AÑOS. 3.1.1 PARTICIPACIÓN

• ACTIVIDAD 1: ¿DÓNDE TE SITÚAS? @online

OBJETIVOS

- Ofrecer espacios de reflexión sobre la participación y el uso de redes sociales.
- Descubrir cómo nos afectan las opiniones y decisiones de las demás personas a la hora de tomar las nuestras propias.

EDAD

8-12 años

DURACIÓN

45 minutos

DESARROLLO

Antes de nada, hay que tener en cuenta esta dinámica, la cual estará dentro de la dinámica principal: para desarrollarla, antes de comenzar con la dinámica principal, un animador o animadora pedirá a varios niños y niñas que le acompañen a coger algunos materiales, con el fin de alejarlos del lugar dónde esté el resto del grupo. En ese momento, al resto del grupo se les explicará que al tener que expresar su opinión sobre la siguiente afirmación: "Facebook es la red social más top". Todos y todas deberán situarse en el "SI" e intentar convencer a los y las participantes que no saben nada de la dinámica que el "SI" es la mejor opción.

Para la dinámica principal, se prepararán una serie de declaraciones conectadas con el tema de la participación (recogidas en el anexo 2). En general, es importante asegurarse de que las declaraciones sean claras y puedan ser entendidas por todos. Además, se deben pegar dos carteles con las palabras "Sí" y "No" en paredes opuestas.

Las personas participantes deberán colocarse en el lado del "Sí" o del "No" según si están de acuerdo o no con las afirmaciones.

Es importante no ofrecer en un principio la posibilidad de quedarse en el centro de forma neutral, sólo cuando alguien manifiesta que no quiere posicionarse, se explicará que existe la posibilidad de quedarse en el centro y ser neutral siempre y cuando se den los argumentos suficientes por los que no se posiciona ni en el "SI" ni en el "NO".

A continuación, algunas de las personas participantes tendrán que explicar su postura siendo libres en todo momento de cambiar de bando. Puede ser bueno subrayar que no hay nada de malo en cambiar de lado después de haber sido convencido por los argumentos de alguien desde el otro lado. También es conveniente decidir de antemano un límite de discusión por declaración (por ejemplo 5 minutos), o decidir en el acto cuándo es buen momento para seguir adelante. Finalmente se reflexionará sobre la actividad.

Al acabar la dinámica, habrá un momento de grupo en el que se trabajen las siguientes preguntas:

- ¿Os ha costado en general posicionaros?
- ¿En cuál de las declaraciones os ha costado más posicionaros?
¿Por qué?
- ¿Sobre qué temas no soléis dar vuestra opinión? ¿Por qué?
- ¿Creéis que es bueno a veces cambiar de opinión?
- ¿Te has sentido mal alguna vez por cambiar de opinión sobre algo?
- ¿Qué tiene que ocurrir para que cambies de opinión?
- ¿Alguna vez os habéis sentido mal o os ha dado vergüenza dar vuestra opinión?
- ¿Os cuesta dar vuestra opinión sin menospreciar la de los demás?
¿O respetáis siempre las opiniones de los demás?
- Me condiciona lo q hagan los demás
- Me he fijado en alguien a la hora de posicionarme
- Desde que se ha ofrecido la posibilidad de la neutralidad, ¿creéis que se han posicionado menos personas en el "SI" o en el "NO"?

AYUDA PARA LA REFLEXIÓN

Los animadores y animadoras deben hacer uso de las anteriores preguntas para que las personas participantes reflexionen sobre lo importante siempre dar nuestra opinión. Entender que cambiar de opinión no es algo malo, todo lo contrario, ser capaz de cambiar de opinión según nuestras experiencias y lo que investiguemos es una habilidad que puede trabajarse. Además es muy importante ser capaces de dar nuestra opinión escuchando la de las personas que no piensan como yo.

Por otro lado, es importante explicar que la neutralidad no es algo malo, siempre y cuando no sea usada como una excusa para no prestar atención a los temas que nos afectan individual, colectiva y socialmente.



CONCLUSIONES

En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/jt4MpLp9VF2GFfQ58>) deberán recogerse tres aspectos:

- Si en cada afirmación ha habido mayoría de "SI", de "NO" o de "ABSTENCIONES" (las personas que se quedan neutrales en el centro).
- Respuestas generales y breves a las preguntas planteadas.
- Breve explicación de la reacción de las personas que no eran conocedoras de la segunda dinámica.



MATERIALES

- Cartulina o papel continuo
- Rotuladores
- Anexo 2

• ACTIVIDAD 2: VOTA TU ACTIVIDAD

OBJETIVOS

- Ofrecer espacios de reflexión sobre la participación
- Ofrecer una experiencia democrática
- Analizar cómo asumimos las decisiones grupales

EDAD

8-12 años

DURACIÓN

1 hora

DESARROLLO

La actividad se desarrollará a través de 3 momentos..

En la primera se les presentarán 4 juegos. Solo se les dirá el nombre: **PushingBall, Fortress, Versus y Hunting.**

Cuando sepan el nombre, se les preguntará: ¿A cuál queréis que juguemos hoy? Solo pueden escoger uno. No se contará nada sobre las actividades, solo tienen que elegirlo por el nombre. Se abrirá una ronda de debate para que cada uno exponga por qué tienen que jugar a eso, por qué lo eligen y tratar de convencer a los demás de que elijan lo suyo.. Hay que intentar que haya discrepancia y no todos elijan lo mismo (los animadores y animadoras pueden ayudar en esto). Al no ponerse de acuerdo se les dice que hay que votar. La votación no será simple, tendrán que elegir, votar, una serie de características que les van a llevar a un juego u otro. Se recuentan los votos en cada pregunta. Pueden abstenerse, por lo que es importante hacer todas las preguntas.

- ¿Quién quiere que el juego sea activo?
- ¿Quién quiere que sea tranquilo?
- ¿Quién quiere que se juegue individualmente?
- ¿Quién quiere que se juegue en grupo?
- ¿Quién quiere que sea de estrategia?
- ¿Quién quiere que no sea de estrategia?

Si ha ganado activo, individual y estrategia jugaremos a **PushingBall**

Si ha ganado activo, grupal y estrategia jugaremos a **Fortress**

Si ha ganado activo, individual y no estrategia jugaremos a **PushingBall**

Si ha ganado activo, grupal y no estrategia jugaremos a **Fortress**

Si ha ganado tranquilo, grupal y no estrategia jugaremos al **Versus**

Si ha ganado tranquilo, individual y no estrategia jugaremos al **Hunting**

Si ha ganado tranquilo, individual y estrategia jugaremos al **Hunting**

Si ha ganado tranquilo, grupal y estrategia jugaremos al **Versus**

La segunda parte es jugar al juego ganador. Los juegos tienen un nombre atractivo para no condicionar su votación pero en realidad son estos (se pueden sustituir por otros de estas mismas características si se ve conveniente):

- Fortress = Atrapa la bandera
- PushingBall = Balón Prisionero
- Versus = Pañuelo
- Hunting = Escondite

Los animadores y animadoras tendrán que estar atentos a las reacciones que se producen durante el juego, debido al resultado de las votaciones, para poder añadir solidez a la conclusión, al momento de grupo.

Por último, habrá un momento de grupo en el que se pueden trabajar las siguientes preguntas:

- ¿Estabais de acuerdo con jugar a este juego?
- Al principio, ¿alguien os ha convencido para cambiar vuestra opinión?
- ¿En las votaciones os habéis decidido por algo u os habéis abstenido?
- Si no ha ganado lo que vosotros y vosotras queríais, ¿cómo ha sido vuestra actitud en el juego?
- ¿Habéis respetado la decisión grupal?
- ¿Os pasa esto en otras situaciones de la vida?
- ¿Sabéis que votar es un derecho?
- ¿Creéis que es importante participar en las votaciones cuando las hay?
- ¿Siempre que hay que votar algo, participáis? ¿Por qué sí o por qué no?



AYUDA PARA LA REFLEXIÓN

Los animadores y animadoras deben hacer uso de las anteriores preguntas para que las personas participantes reflexionen sobre lo importante que es posicionarse y votar para conseguir lo que tu quieres. Aunque no siempre ganen nuestras preferencias o elecciones a veces las decisiones colectivas están por encima de las individuales, por lo que hay que respetarlas.



CONCLUSIONES



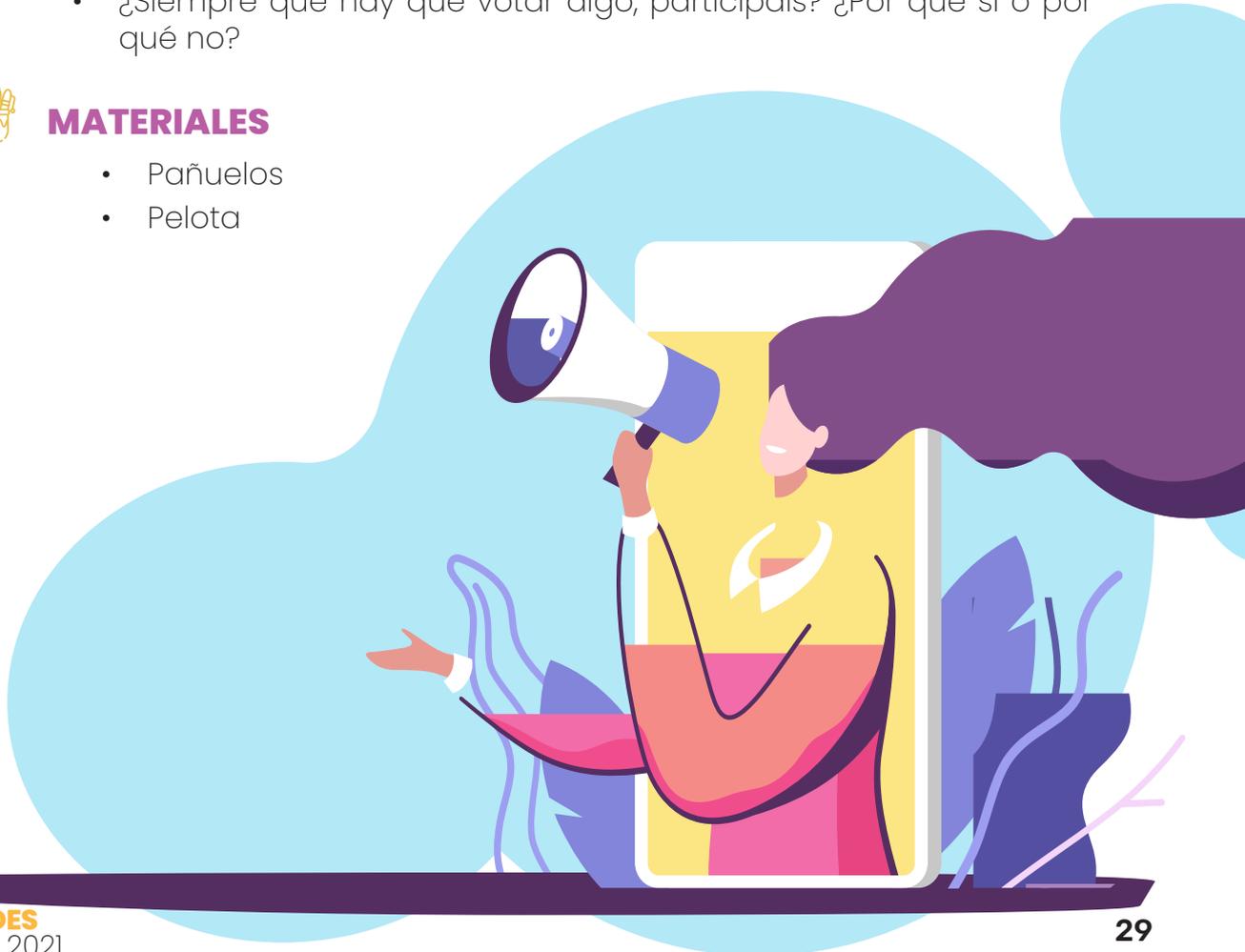
En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/FuHMVDndJE7c8yHp6>) deberán recce gerse brevemente las respuestas generales a las últimas tres preguntas planteadas:

- ¿Sabéis que votar es un derecho?
- ¿Creéis que es importante participar en las votaciones cuando las hay?
- ¿Siempre que hay que votar algo, participáis? ¿Por qué sí o por qué no?



MATERIALES

- Pañuelos
- Pelota



3.1.2 TIC

• **ACTIVIDAD 1: INFLUENCERS, ¿REALIDAD O FICCIÓN?** @online

OBJETIVOS

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

EDAD

8-12 años

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

3.2 ACTIVIDADES RECOMENDADAS PARA 13-17 AÑOS

3.2.1 PARTICIPACIÓN

• **ACTIVIDAD 1: ¿DÓNDE TE SITÚAS?** @online

OBJETIVOS

- Ofrecer espacios de reflexión sobre la participación y el uso de redes sociales.
- Descubrir cómo nos afectan las opiniones y decisiones de las demás personas a la hora de tomar las nuestras propias.

EDAD

13-17 años

DURACIÓN

45 minutos

DESARROLLO

Antes de nada, hay que tener en cuenta esta dinámica, la cual estará dentro de la dinámica principal: para desarrollarla, antes de comenzar con la dinámica principal, un animador o animadora pedirá a varios niños y niñas que le acompañen a coger algunos materiales, con el fin de alejarlos del lugar dónde esté el resto del grupo. En ese momento, al resto del grupo se les explicará que al tener que expresar su opinión sobre la siguiente afirmación: "Facebook es la red social más top". Todos y todas deberán situarse en el "SI" e intentar convencer a los y las participantes que no saben nada de la dinámica que el "SI" es la mejor opción.

Para la dinámica principal, se prepararán una serie de declaraciones conectadas con el tema de la participación (recogidas en el anexo 2). En general, es importante asegurarse de que las declaraciones sean claras y puedan ser entendidas por todos. Además, se deben pegar dos carteles con las palabras "Sí" y "No" en paredes opuestas.

Las personas participantes deberán colocarse en el lado del "Sí" o del "No" según si están de acuerdo o no con las afirmaciones.

Es importante no ofrecer en un principio la posibilidad de quedarse en el centro de forma neutral, sólo cuando alguien manifiesta que no quiere posicionarse, se explicará que existe la posibilidad de quedarse en el centro y ser neutral siempre y cuando se den los argumentos suficientes por los que no se posiciona ni en el "SI" ni en el "NO".

A continuación, algunas de las personas participantes tendrán que explicar su postura siendo libres en todo momento de cambiar de bando. Puede ser bueno subrayar que no hay nada de malo en cambiar de lado después de haber sido convencido por los argumentos de alguien desde el otro lado. También es conveniente decidir de antemano un límite de discusión por declaración (por ejemplo 5 minutos), o decidir en el acto cuándo es buen momento para seguir adelante. Finalmente se reflexionará sobre la actividad.

Al acabar la dinámica, habrá un momento de grupo en el que se trabajen las siguientes preguntas:

- ¿Os ha costado en general posicionaros?
- ¿En cuál de las declaraciones os ha costado más posicionaros?
¿Por qué?
- ¿Sobre qué temas no soléis dar vuestra opinión? ¿Por qué?
- ¿Creéis que es bueno a veces cambiar de opinión?
- ¿Te has sentido mal alguna vez por cambiar de opinión sobre algo?
- ¿Qué tiene que ocurrir para que cambies de opinión?
- ¿Alguna vez os habéis sentido mal o os ha dado vergüenza dar vuestra opinión?
- ¿Os cuesta dar vuestra opinión sin menospreciar la de los demás?
¿O respetáis siempre las opiniones de los demás?
- Me condiciona lo q hagan los demás
- Me he fijado en alguien a la hora de posicionarme
- Desde que se ha ofrecido la posibilidad de la neutralidad, ¿creéis que se han posicionado menos personas en el "SI" o en el "NO"?

AYUDA PARA LA REFLEXIÓN

Los animadores y animadoras deben hacer uso de las anteriores preguntas para que las personas participantes reflexionen sobre lo importante siempre dar nuestra opinión. Entender que cambiar de opinión no es algo malo, todo lo contrario, ser capaz de cambiar de opinión según nuestras experiencias y lo que investiguemos es una habilidad que puede trabajarse. Además es muy importante ser capaces de dar nuestra opinión escuchando la de las personas que no piensan como yo.

Por otro lado, es importante explicar que la neutralidad no es algo malo, siempre y cuando no sea usada como una excusa para no prestar atención a los temas que nos afectan individual, colectiva y socialmente.

CONCLUSIONES



En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/jt4Mplp9VF2GFfQ58>) deberán recogerse tres aspectos:

- Si en cada afirmación ha habido mayoría de "SI", de "NO" o de "ABSTENCIONES" (las personas que se quedan neutrales en el centro).
- Respuestas generales y breves a las preguntas planteadas.
- Breve explicación de la reacción de las personas que no eran conocedoras de la segunda dinámica.

MATERIALES

- Cartulina o papel continuo
- Rotuladores
- Anexo 2



• **ACTIVIDAD 2: ANALIZA TU REALIDAD**

OBJETIVOS

- Analizar las situaciones cotidianas en las que los niños, niñas y jóvenes no se sienten escuchados.
- Fomentar el pensamiento crítico sobre su nivel de participación en sus Centros Juveniles.

EDAD

13-17 años

DURACIÓN

1 hora

DESARROLLO

Esta actividad se desarrollará en dos momentos.

En el primero, cada grupo reflexionará sobre situaciones cotidianas en las diferentes áreas de su vida (familia, escuela, grupo de amigos, centro juvenil...) en las que sientan que no les escuchan, no les dejan participar o que se relacionan con alguno de los tres primeros peldaños de la escalera de Roger Hart. De todas las situaciones cotidianas, deberán elegir una de ellas y representarla ante el resto de grupos explicando quiénes son los personajes que intervienen en la escena.

Cuando se acabe este primer momento, se les pregunta al resto de grupos si se han sentido identificados con esa representación.

En el segundo, se les presentarán los diferentes niveles de participación (anexo 3).

Pensarán en alguna participación que desarrollen y esté relacionada con la participación proyectiva o la metaparticipación. Si se dan cuenta que no desarrollan ese tipo de participación, se les propone formular una idea para poder llevarla a cabo en sus centros juveniles ayudados por los animadores y animadoras.



AYUDA PARA LA REFLEXIÓN

Para que los niños, niñas y jóvenes puedan participar activamente en la sociedad, primero deben saber si ya lo hacen y de qué forma. Además, animarles a participar desde el centro juvenil es una forma de acompañarlos en el proceso, ya que es un ambiente creado por y para ellos en los que encontrarán personas que siempre estarán dispuestos a ayudarles y a dejarles ser los y las protagonistas de los procesos.



CONCLUSIONES



En el formulario de conclusiones (<https://forms.gle/4B3xhXcIKxss4FlYz>) deberá:

- Explicar brevemente al menos 5 situaciones cotidianas en las que sienten que no les escuchan o no les dejan participar.
- ¿Han sabido poner algún ejemplo de participación proyectiva o metaparticipación de la que formen parte?
- En caso de no ser así, explicar brevemente la idea que proponen para llevar a cabo en su centro juvenil a través de la participación proyectiva o de la metaparticipación.



MATERIALES

- Folios
- Bolígrafos
- Lápices
- Anexo 3

3.2.2 TIC

• **ACTIVIDAD 1: EL RESPETO TAMBIÉN EN LA RED** @online

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.

EDAD

13-17 años

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 4).

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 4). 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/7BTMoSgBTRdDMpw7>) 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?



MATERIALES

- Ordenador
- Proyector
- Altavoces
- Anexo 4

• **ACTIVIDAD 2: INFLUENCERS, ¿REALIDAD O FICCIÓN?** @online

OBJETIVOS

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

EDAD

8-12 años

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

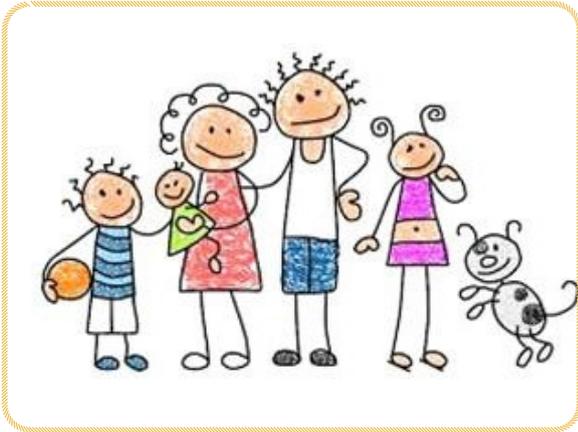


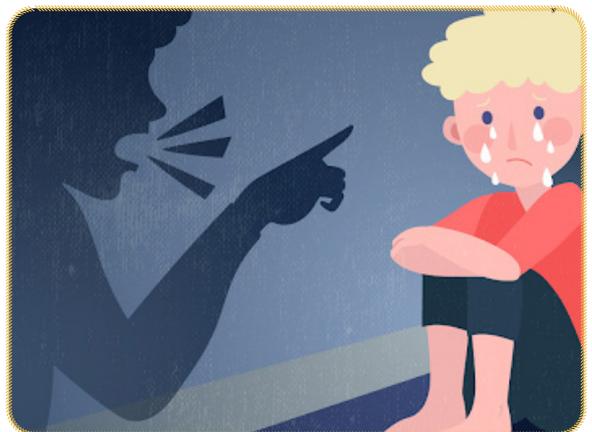
ANEXOS

ANEXO 1:

¿CONOCES LOS DERECHOS DE NIÑOS Y NIÑAS?

1. La familia es muy importante para el desarrollo, bienestar y felicidad de los niños y niñas. Los principales responsables de tu cuidado son tus familiares.
2. Todos los niños y niñas tienen derecho a un nombre y una nacionalidad.
3. No debes ser discriminado ni discriminada por tu apariencia, tu color, tu sexo, tu religión, tus opiniones, etc.
4. Las personas que deciden sobre los asuntos que afectan a la infancia deben tener siempre en cuenta los intereses del niño y de la niña. Todos los niños y niñas tienen derecho a expresar lo que sienten.
5. Todos los niños y niñas tienen derecho a asistir al colegio y a aprender cosas importantes
6. Cuando estés enfermo o enferma tienes derecho a recibir la ayuda y los cuidados que necesites.
7. El niño y la niña que se haya visto forzado a abandonar su país tiene los mismos derechos que todos y todas los que viven en el país de acogida.
8. Si tu familia no está contigo, debes recibir protección y ayuda especiales.
9. Si tienes una discapacidad, debes recibir apoyo y ayuda especiales.
10. Todos los niños y niñas tienen derecho a recibir información de diferentes partes del mundo a través de la radio, televisión, prensa y libros. La información no debe ser perjudicial.
11. Todos los niños y niñas tienen derecho a vivir en un medio ambiente saludable.
12. Ningún niño o niña debe ser maltratado, explotado o abandonado.
13. Todos los niños y niñas tienen derecho a estar informados y a conocer cuáles son sus derechos.





Convención sobre los Derechos del Niño



ANEXO 2: **¿DÓNDE TE SITÚAS?**

Las redes sociales ayudan a la comunicación

Las redes sociales son malas

Los videojuegos sirven para aprender

Todos mis amigos en redes sociales lo son en la vida real

En las redes sociales nos mostramos tal y como somos

Alguna vez he subido algo por moda

Hacer un challenge en tiktok es perder el tiempo

Me creo todo lo que me dicen los influencers

En internet puedo decir lo que yo quiera

Si no está en google no existe

Internet me ayuda a estudiar

Cuando entro en youtube, acabo viendo vídeos que no tenía pensado ver

Un vídeo en directo es más auténtico

Cuando subo una foto, siempre subo la primera que me hago

ANEXO 3: ANALIZA TU REALIDAD

Para que exista participación, debe existir:

Conocimiento por parte de los y las participantes del proceso de los motivos de la participación, así como que sus opiniones sean realmente tomadas en cuenta en las diferentes fases del proceso participativo.

Niveles de participación:

- En la **participación simple**, las personas participantes lo hacen como espectadoras o como ejecutantes. Siguen indicaciones o responden a estímulos sin intervenir en la preparación o en las decisiones sobre el desarrollo.

Ejemplo: rellenar un cuestionario cerrado sobre un tema que interesa al centro educativo.

- En la **participación consultiva**, las personas participantes lo hacen a través de canales para expresarse, opinar, proponer o valorar asuntos que conciernen al proceso o a la actividad en la que se interviene.

Ejemplo: realizar una entrevista abierta al alumnado sobre un tema que le afecta directamente y que ellos y ellas han elegido, como los métodos de evaluación.

- En la **participación proyectiva** hacen suya la iniciativa pudiendo formar parte de todas las fases del proyecto. De esta manera, las personas participantes acompañadas por otras en el proceso son las principales protagonistas. Además de las personas receptoras, son las que dinamizan.

Ejemplo: elaborar la programación de las actividades del Centro Juvenil que dinamizarán los animadores y animadoras.

- En la **metaparticipación**, las personas participantes son las únicas protagonistas, sin acompañamiento. Son las mismas personas las que piden, exigen o generan nuevos espacios y mecanismos de participación. Esto exige un total compromiso y una alta responsabilidad por parte de las personas implicadas.

Ejemplo: propuesta de una actividad para Centro Juvenil que organizan y desarrollan los propios niños y niñas del Centro Juvenil y en la que los animadores y animadoras no intervendrán a menos que las personas que organizan se lo soliciten.

ANEXO 4: “EL RESPETO TAMBIÉN EN LA RED”

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

- 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 guión del juicio. La persona que hace de Juez / za 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”**



Confederación Don Bosco



ParticipaciónDB2021



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE DERECHOS SOCIALES
Y AGENDA 2030



POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL