| **SURF SMART 2.0** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nombre de la Responsable:** | GUIADORA / GUIADORA AUX./ CADETE | **Fecha:** | 14 de agosto al 13 de noviembre |
| **Lugar a impartir:** | DESDE CASA O EN LOCAL | **Perfil del participante:** | Guias menores a partir de los 9 años |
|  | | | |
| **Objetivo general** | | | |
| Durante estas actividades las guías podrán:  • Descubrir las herramientas que les ayudarán a mantenerse seguras y a tomar decisiones informadas y equilibradas cuando estén conectadas.  • Explorarán cómo aprovechar al máximo su tiempo en línea y cómo conectarse de manera positiva con las comunidades locales y globales. • Buscarán formas en las que puedan participar activamente en comunidades digitales y practicar ser ciudadanos digitales de manera responsable. | | | |
| **Introducción general.** | | | |
| En medio de la pandemia de COVID-19, el uso de Internet y las interacciones en línea ha aumentado rápidamente, brindando una forma invaluable para que las personas permanezcan conectadas y continúen aprendiendo y trabajando durante los confinamientos. Ustedes también podrían ser una de las millones de personas que experimentaron los efectos de pasar más tiempo en línea y se han preguntado: ¿Estoy usando este tiempo de manera eficiente? ¿Lo estoy usando positivamente? | | | |
| **Recomendaciones** | | | |
| Define El Contexto: Asegúrate De Que El Grupo Entienda De Qué Se Trata Navegación Inteligente 2.0. Una Vez Que Lo Hayas Hecho, Apóyalos Para Que Descubran Sus Necesidades Con Respecto A La Seguridad En Internet.  Las Actividades Se Pueden Adaptar Para Llevarse A Cabo De Manera Virtual O Presencial, En Ambos Caso Es Importante Contar Con Medios Para Conectarse A La Red.  Puedes Apoyarte En El Paquete De Actividades Que Se Encuentra En La Siguiente Liga: [Https://Duz92c7qaoni3.Cloudfront.Net/Documents/Surf-Smart-Curriculum-2020-SP.Pdf](https://duz92c7qaoni3.cloudfront.net/documents/Surf-Smart-Curriculum-2020-SP.pdf)  Para obtener su parche de Navegación Inteligente 2.0, deben completar al menos: 1 actividad de cada sección de presiona un papel (5 en total) + todos los pasos de #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline | | | |
| **Tiempo** | **Subtemas** | **Objetivo** | **Actividad** | **Material/ Recursos** | **Complemeto** |
| **10 MIN** | Bienvenidos a Surf Smart 2.0 | Crear un espacio seguro para el grupo y reflexionar sobre las formas en que utilizan Internet y en que áreas les gustaría profundizar su conocimiento y comprensión | Reúne a todos en un círculo y presenta Navegación Inteligente 2.0 a tu grupo. D**efinirán sus propias ideas sobre cómo pueden tener una experiencia en línea más segura y agradable, y cómo ayudar a otros a hacer lo mismo. Se convertirán en miembros de Generación Digital, una generación de Ciudadanos Digitales**. Explicar que llas personas utilizan la Internet no solo para comunicarse, aprender y jugar, sino también para involucrarse con la sociedad.  Los ciudadanos digitales responsables y activos:  • Tratan a los demás con amabilidad cuando están en línea y tienen en cuenta sus sentimientos y opiniones.  • Confrontan el ciberacoso, reportando y bloqueando.  • No comparten información privada en línea.  • Piensan cuidadosamente cuando un extraño los contacta en línea.  • Informan a los demás sobre los beneficios y los riesgos que uno puede encontrar en línea.  • Utilizan la Internet de forma segura para crear, jugar, comunicarse, aprender y compartir.  • Alzan sus voces por el acceso y la igualdad de derechos digitales para todos.  • Contribuyen positivamente a las comunidades digitales.  PUEDEN HACER LA LISTA TAN GRANDE COMO IDEAS SEAN APORTADAS POR LAS NIÑAS.  Utiliza el papel grande y el bolígrafo para anotar los puntos principales para que los vean los participantes. | **Presencial:**  Papel grande en espacio visible  lápices/marcadores  **En línea:**  herramienta para lluvia de ideas: White board (zoom), Jamboard (Google drive), power point, etc. | **Debemos indicarles que durante toda la sesión se puede expresar libremente, pues se trata de respetar las opiniones, inquietudes y experiencias .para juntas aprender**  #ESPACIOVALIENTE #BRAVESPACE |
| 10 MIN | ¿HAY ALGUIEN QUE… | Reflexionar sobre el uso de Internet y los temas en los que quieren trabajar durante el viaje de Navegación Inteligente 2.0. | Reúnanse uno o dos minutos a conversar con su grupo cuáles son los principales intereses o preocupaciones del grupo en cuanto a la seguridad en internet.   1. En un espacio grande, designa un lugar en el que los participantes correrán si su respuesta es ‘Si’ y uno más para ‘No’. Según la modalidad del curso pueden encontrar formas dinámicas para que ellos respondan (por ejemplo, tocar sus cabezas, saltar alto, dar un paso adelante). 2. Explícale al grupo que harás algunas preguntas a las que deben responder honestamente con un sí o un no, de la manera que se decidió anteriormente (brincando, corriendo, etc)   **Ejemplo de preguntas**  ¿HAY ALGUIEN QUE...  • use una computadora?  • le guste jugar videojuegos en línea?  • tenga un teléfono móvil o una tableta?  • envíe mensajes de texto en un teléfono móvil a través de una aplicación?  • tenga acceso a internet desde su teléfono móvil o tableta?  • utilice Internet para hacer las tareas?  • tenga un perfil en las redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok u otras)  • haya hablado con alguien en línea que no conozcan en la vida real?  • le guste ver videos en línea?  • tenga preguntas sobre cómo usar la Internet o las aplicaciones?  • utilice las pantallas más de 1 hora al día?  Etc. | **LISTA DE PREGUNTAS**  La cual puede variar adaptándose a las respuestas de las niñas durante la conversación |  |
| 20 MIN | DESCUBRE... las maravillas de Internet:…  **AVENTURA EN LINEA** | APRENDER A NAVEGAR POR INTERNET DE FORMA SEGURA | **Piensen en cuál sería su mejor aventura.** ¿Quizás un viaje a un país del que nunca hayan oído hablar antes o una visita a uno de los Centros Mundiales de la AMGS?  El internet es la biblioteca más grande que jamás hayan encontrado, y cualquiera puede contribuir a ella. Sin embargo, eso significa que no todo lo que encuentran en línea es confiable. El contenido no tiene que ser escrito por expertos, y las personas pueden tener muchas opiniones diferentes que afectan la forma en que escriben sobre algo.  Usen el internet para armar de manera virtual un álbum de recortes sobre la Aventura pensada. Busquen información en línea a dónde ir, qué hacer, a quién conocerán, qué actividades, dónde se alojarán, cosas importantes que deben saber, qué comer, etc.  De manera virtual puede ser un destino por niña  De manera presencial se puede compartir destino por patrulla/ equipo (dependiendo los dispositivos disponibles) dividiendo entre los miembros los puntos a investigar, y dejarlo establecido para una futura actividad dentro de sus compañías.  Al final compartan su presentación y que fue lo que más se les dificultó y cómo lo resolvieron. | **En Presencial**  Dispositivo digital  Hojas de itinerario  **En linea**  Dispositivo digital  Pueden hacer un vídeo o utilizar las diapositivas de Google slides, Prezi, Powerpoint  etc. | Para apoyar a las niñas en su búsqueda en el anexo 1 aventura en línea se explican consejos para obtener información adecuada.  Surf-Smart-Curriculum-2020-SP.pdf  **PAGINA 26** |
| 30 MIN | **Conectate..**  **De manera positiva en linea**  TIEMPO EN LÍNEA | Aprender qué son las “pantallas” y cómo manejar el tiempo que se pasa frente a la pantalla. | 1. Cualquier tiempo utilizado viendo televisión, usando el computador o Internet, enviando mensajes de texto, usando un teléfono celular, jugando juegos portátiles y otros dispositivos electrónicos y, en general navegando por Internet, se considera tiempo de pantalla. 2. Dividanse en grupos pequeños. Cada grupo tiene la oportunidad de planificar cómo quieren pasar su tarde ideal. 3. Elijan las actividades a realizar de una lista. 4. Pueden “comprar” las actividades de la “tienda” con fichas. Cada ficha representa una actividad de 30 minutos y cada equipo recibe 5 fichas para usar. 5. Tómense 5 minutos con su grupo para estudiar la lista y decidir qué desean comprar. Un representante de cada equipo visita la “tienda” para “comprar” las actividades. 6. El/La facilitador/a configura una “tienda” e intercambia las imágenes de las actividades por fichas. Asegúrate de abastecer la “tienda” con muchas actividades frente a la pantalla y pocas de las demás, sin que los grupos lo sepan. De esta manera, cuando se acerquen los últimos grupos, solo quedan las actividades de tiempo frente a la pantalla para comprar. 7. Una vez que todos hayan terminado de “comprar”, discutan qué es el tiempo frente a la pantalla e intenten nombrar las pantallas que puedan tener en sus casas.   Luego, aclara que los grupos tuvieron la oportunidad de elegir entre actividades “frente a la pantalla” y “sin pantalla”. Vayan en grupos y compartan las actividades que han elegido y por qué.   * Todos eligieron actividades de tiempo frente. a la pantalla? * ¿Qué les gusta de eso? * ¿Qué pasa con las actividades sin pantalla? * ¿Qué es lo que las hace agradables? * ¿Cómo se sintieron los grupos que no pudieron comprar muchas actividades sin pantalla? * ¿Habrían preferido un día más equilibrado? | **Presencial**  Lista o imágenes de actividades.  Fichas pueden ser tapas o monedas de carton etc.  **Linea**  Plantillas dinámicas de power point como el bingo o tómbola, con las actividades.  Kahoot play  Celebrity  JEOPARDY | **ANEXO 2**  **PAGINA 49, 50, 51** EJEMPLO DE LISTA DE ACTIVIDADES |
| 1 SEMANA PARA EL REGISTRO | **Conectate..**  **De manera positiva en linea**  ***UN DESAFIO***  TIEMPO EN LÍNEA | manejar el tiempo que se pasa frente a la pantalla. | **¿Están preparados para el desafío?**  Durante la próxima semana, traten de no pasar más de 2 horas al día frente a un televisor, un computador, teléfono inteligente, tableta o pantalla de videojuegos, **excepto para las tareas.**  Recibirán 3 fichas por día, (Se puede pedir apoyo a los padres, quienes sean los encargados de entregar las fichas) cada una representa 30 minutos de tiempo frente a la pantalla. Cada vez que usen una ficha, asegúrense de escribir en ella qué día se usó y para qué, estas se pegaran en el “Libro de registro del tiempo frente a la pantalla”  Se pueden implementar distintas formas para no rebasar el tiempo como el uso de alarmas, cronómetro o temporizador.  Al final de la semana, discutan con su grupo si fue difícil mantener el límite. ¿Qué aprendieron? ¿Qué hicieron en lugar de pasar tiempo frente a la pantalla? ¿Habrían logrado menos tiempo frente a la pantalla? | **EN AMBAS MODALIDADES SE REQUIEREN:**   * FICHAS DE TIEMPO * HOJA DE LIBRE DE REGISTRO   EN LA MODALIDAD VIRTUAL SE PUEDE CREAR UN ARCHIVO DE EXCEL FACIL DE MANIPULAR PARA LLEVAR EL REGISTRO DE LAS FICHAS. | **EJEMPLO DE FICHAS PAG. 52 Y 53** |
| 20 minutos | **Protegete…**  A ti misma de los riesgos en linea | Comprender que cualquiera puede esconderse detrás de una cuenta en línea y no siempre quieren ser nuestro amigo | **Presencial** ¿Pueden adivinar quién está detrás de la sábana?  Haz un agujero en la sábana a la altura de la cara, lo suficientemente grande para que pase la nariz y cubra los pies.  1. Divide al grupo  2. Haz que el primer equipo se haga detrás de la sábana. El equipo ahora decide en silencio cuál de sus miembros meterá la nariz por el agujero.  3. El equipo del otro lado trata de descifrar de quién es la nariz, y el equipo que juega debe dar una respuesta. Después lo intenta el grupo opuesto.  4. Continúen con un ojo, una oreja, una mejilla, la frente, incluso pueden hacer lo mismo con las manos y los pies si se sienten cómodos, creando un segundo agujero más grande en la sábana. Intenten hacer también un par de rondas sin confirmar quién se está escondiendo detrás de la sábana.  **Linea**  Qué es lo de la imagen?   1. Elige una serie de imágenes con personajes de la televisión y otras de desconocidos 2. Con alguna herramienta de edición ( no importa cual) oculta la mayor parte de la imagen dejando solo visible un rasgo de la imagen (por ejemplo ojo, nariz, boca, cabello, mano, etc.) 3. Pide a las niñas que identifiquen si la persona en la imagen es niña, niño, adulto, personaje etc. 4. Se pueden ir rotando por turnos, tratando de tener una imagen diferente por niña, no es necesario en primer momento confirmarles si acertaron, 5. Después se le muestra la imagen completa y se comparan sus respuestas,   **AMBOS REFLEXIONEN:**  ¿Qué tan fácil fue adivinar quién se estaba escondiendo detrás de la sábana/foto cada vez?  • La sábana /fotos como la pantalla del computador y la Internet: cualquiera puede esconderse detrás de ella, mostrándonos o dándonos cualquier información que desee sobre sí mismos. Esto se llama un perfil falso. ¿Pueden pensar en alguna razón por la que alguien querría mentir sobre su identidad? •¿Pueden pensar en algún lugar en línea donde alguien pueda acercarse a ustedes con un perfil falso?  ¿Qué deben hacer si alguien que no conocen les habla en línea? | **PRESENCIAL**  Una sábana/tela grande no transparente que se pueda romper  **Linea**  Fotografias  Aplicacion de edicion  Paint, photoshop, canva, editor de celular. Presentacion de power point | **Conversa con tu grupo**  La mayoría de nosotros hablamos con personas en línea; es una excelente manera de mantenernos conectados. Incluso a veces puede ser una buena forma de hacer nuevos amigos. Pero es realmente importante comprender los peligros de hablar con alguien que no conocen.  La persona al otro lado de la conversación podría no ser quien dice ser. Incluso podrían decir que son amigos de amigos para convencerlos de que respondan.  Si alguien que no conocen les habla en línea, no respondan. Si insisten, pueden bloquearlos o hablar con un adulto en el que confíen. |
| 30 MIN | **Protegete…**  A ti misma de los riesgos en linea  **VE MAS ALLA** | Comprender que cualquiera puede esconderse detrás de una cuenta en línea y no siempre quieren ser nuestro amigo | Es difícil saber quién está detrás de cada perfil en línea y, lamentablemente, no todos son sus amigos. Hay personas que intentarán acercarse para insinuarse y acosarlos sexualmente.  Los insinuadores/acosadores sexuales (groomers en inglés) en línea son muy buenos para mentir sobre quiénes son.  1 Piensen en todas las plataformas en línea diferentes donde pueden chatear con personas en línea.  2 Escríbanlas en una lista para que todos las vean. Algunas respuestas incluyen sus plataformas de redes sociales favoritas, aplicaciones de mensajes de texto o juegos en línea.  A veces, extraños intentarán hablar con ustedes a través de estas plataformas, con el objetivo de entablar una relación en línea y engañarlos o presionarlos para que hagan algo sexual.  **3** Forma grupos de 2 -4 personas. Dale a cada grupo un escenario. Tienen 5 minutos para discutirlo mientras caminan por el área de reunión. **EN LINEA** se pueden asignar salas dentro de la reunión de zoom y entregar una situación por chat  **Escenarios de insinuación/acoso sexual**  Te sugerimos que decidas de antemano cuál de los escenarios sugeridos te parecen apropiados para tu grupo. También puedes crear el tuyo propio, dependiendo de las necesidades de tu grupo.   * Mary ha estado hablando en línea con una niña llamada Carla desde hace unos días. Mary le ha dicho a Carla dónde vive, cuántos años tiene, adónde va a la escuela y cómo es. * Jennifer acaba de recibir un mensaje en línea de alguien llamada Lisa que dice, “¡Oye, conozco a tu amigo Shawn! ¡Eres muy bonita!”. Han estado intercambiando mensajes durante la última hora y Lisa la está llenando de cumplidos y haciéndola sentir muy especial. ¿Debería Jennifer continuar la conversación? (¿Qué debería hacer ella?).   **DESPUES DE DISCUTIR SUS ESCENARIOS,** REFLEXIONEN  • ¿Qué deben hacer si alguien que no conocen los contacta en línea?  • ¿Cuáles son algunas de las señales de alerta que pueden detectar del comportamiento de los extraños?  • ¿Qué estrategias podrían utilizar en caso de que encuentren este tipo de acercamiento? |  | Recuerden: si no los conocen en la vida real, entonces son un extraño  **PUEDES ENCONTRAR MAS EJEMPLOS DE EJEMPLOS EN LAS PAGINAS 65 Y 66**  **\*\*GUIADORA\***  Si creen que están siendo acosados sexualmente, en pagina 64 y65 explicamos cómo responder!  Recuenden que es un espacio Seguro #ESPACIOVALIENTE #BRAVESPACE |
| 30 min | **Respeta**…tu huella y tus derechos digitales  ¿VERDADERO O FALSO? | Aprender a detectar contenido engañoso e información falsa. | Las ‘noticias falsas’ son noticias inventadas, que son presentadas como verdaderas. No es una noticia con la que no estén de acuerdo. A menudo tiene el objetivo de dañar la reputación de una persona o entidad, o ganar dinero a través de ingresos publicitarios.  1 Divide en equipos más pequeños y dale a cada uno, uno o más de los artículos e imágenes falsas. Pídele a los grupos que echen un vistazo: ¿pueden saber si son verdaderos o falsos? Pídeles que registren todo lo que no se vea bien o que parezca creíble. Si tienen acceso a internet, pueden intentar investigar si es verdadero o falso, o pueden encontrar sus propios ejemplos.  2 Una vez revisado los artículos pídeles que marquen sus conclusiones.  3 explícales cuáles son las 5 señales de noticias falsas   * Baja calidad * Autor * Fecha de publicación * Fuentes * Señales de enlaces para llamar la atención * Emociones intensas.   4.- 4 estrategias digitales para comprobar si lo que han leído es verdadero:   * Encuentren el original y verifiquen la fuente. * Verifiquen otras fuentes. * Comprueben sus sesgos. * Acudan a lugares en los que confíen   En la página 85 de nuestro paquete de actividades, puedes encontrar ejemplos de noticias falsas que puedes usar.  DISCUTAN:  • Les fue difícil diferenciar una noticia falsa a una real?  • ¿Importa si no podemos distinguir las noticias verdaderas de las falsas?  • ¿Cuáles son algunas de las señales que nos indican si algo que encontramos en línea es falso o un enlace para llamar la atención?  • ¿Cómo podemos asegurarnos?  • ¿Qué podemos hacer para evitar que se propague?  ¿Alguien está difundiendo información falsa? Qué es lo que pueden hacer? | **Presencial**  Artículos e imágenes falsos  Marcadores para identificar  **LINEA**  Presentación con imágenes de noticias, puede usar un instastory con la opción cierto o falso.  Dispositivo digital | TENGAN EN CUENTA QUE, aunque hay varias formas de diferenciar entre noticias falsas y verdaderas, aun así es posible caer en la trampa.  **Explicacion de las 5 señales en pagina 84** |
| 30 min | **Imagina**…una mejor Internet  CREA | Imaginar una aplicación útil. | Internet y los teléfonos inteligentes nos brindan la oportunidad de utilizar herramientas y aplicaciones que pueden hacer nuestra vida cotidiana mejor o más fácil.  ¿Hay algo en lo que puedan pensar que mejoraría la vida de las niñas en su comunidad?  Imaginen una herramienta en línea, una página web o una aplicación que sea útil para eso.  Podría responder a necesidades específicas en categorías como las artes, la escuela o la naturaleza.  Traten de incluir cosas como:  • ¿Que haría la herramienta que imaginaron?.  • ¿Cómo funcionaría?  • ¿Quienes pueden usarla?  • ¿Qué necesitarían para construirla?  Preparen una breve presentación para su grupo  **LINEA,** pueden un video, una presentación en Powerpoint, Google slides o Prezi,  **PRESENCIAL** puede ser dibujos, recortes, etc.  En los casos pueden incluir la creación del logo, como se vería en la pantalla del celular o como se vería la miniature en la sección de menú. | **PRESENCIAL**  Papel,  Lapices  **LINEA**  Dispositivo digital | ¡CONSEJO! Una aplicación exitosa intenta responder la siguiente pregunta: ¿qué es lo que hace la aplicación que es importante para las necesidades del consumidor? |
|  | #SerElCambioEnLínea | Convertirse en un/a agente de cambio digital del Guidismo y Escultismo Femenino. | Ahora que han explorado formas de aprovechar al máximo sus experiencias en línea, de una manera segura y equilibrada, es hora de reflexionar y tomar acciones para el mundo en línea.  Sigan los siguientes pasos para completar esta sección:   1. Promuevan el cambio al estilo de la AMGS: 2. Exploren qué es un/a agente de cambio y descubran las formas en que las Guías y Guías Scouts hacen que el cambio ocurra. Elijan su proyecto de #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline: 3. Asuman y desarrollen un proyecto para generar un cambio en el ámbito digital. Hagan su Promesa de Ciudadano Digital para completar el parche. |  |  |
| 40 min | PASO 1: PROMOVIENDO EL CAMBIO AL ESTILO DE LA AMGS | Comprender lo que hace un/a agente de cambio y explorar las rutas del Guidismo y Escultismo Femenino para generar el cambio social. | PUEDES ELEGIR ENTRE UNA DE LAS SIGUENTES ACTIVIDADES  Explícale al grupo que ahora explorarán qué es y qué es lo que hace un/a agente de cambio  ACTIVIDAD 1  1. Divídanse en equipos pequeños y dale una historia de un/a agente de cambio a cada uno.  2. Los equipos tienen 5 minutos para leer y prepararse para presentar su historia en una entrevista de 2 minutos, que será liderada por el resto del grupo    DISCUTAN: ¿Qué cosas se destacaron en las historias que escucharon?  ¿Cuáles fueron algunos de los métodos en línea que generaron cambios en la sociedad, en una ley, en las prácticas o en los prejuicios?  ¿Cómo describirían el cambio social, con base en lo que han escuchado?  ACTIVIDAD 2  **Enseñales con el significado y los ejemplos de las formas de generar cambios**  Utiliza la información de las columnas 1 y 2 para preparar carteles y cuélgalos para que los participantes los vean.  La columna 3 incluye ejemplos de acciones/proyectos que se pueden realizar en cada caso.  Tómense un minuto para revisarlos, dando un ejemplo para cada uno si es necesario.  Divídanse en grupos pequeños. Dale a cada grupo al menos un par de ejemplos diferentes de acciones que pueden generar cambios. Deben intentar emparejar cada acción con la ruta para el cambio respectivo.  **Linea**  Se puede crear una presentación donde estén expuestas la información de la columna 1 y 2 en la aplicación de Google Jamboard y la columna 3 este redactada sobre notas que las niñas puedan manipular y colocar donde ellas consideran (se le puede asignar un color de nota a cada niña si el grupo es pequeño, si es grande se puede trabajar en colaboración)  PIENSEN Y DISCUTAN: • ¿Pueden definir qué es una comunidad?  • ¿Qué hace que la acción comunitaria y alzar las voces sean diferentes de generar conciencia? | **ACTIVIDAD 1**  NOTAS CON HISTORIAS  HOJAS EN BLANCO  LAPICES  **ACTIVIDAD 2**  PRESENCIAL  CARTELES  FICHAS CON EJEMPLO  TAPE  LINEA  LINK DE  PRESENTACION  EN GOOGLE JAMBOARD, PREZZI ETC.  CON LA BASE DE LA TABLA Y LOS EJEMPLOS DESCRITOS PREVIAMENTE PARA LA MANIPULACIÓN DE LSA NIÑAS | (Historias en la seccion de herramienttas pag.113-115)  Informacion para los carteles en pagina 116) |
|  | PASO 2: PROYECTO DE #SERELCAMIOENLÍNEA | Ahora que se han familiarizado con los conceptos, es hora de elegir su proyecto para #SerElCambioEnLínea #BeTheChangeOnline | INTERNET SAFETY EL PROBLEMA: Aprender a usar la Internet de manera segura es importante para que las niñas puedan aprovechar al máximo su experiencia en línea.  Las acciones que pueden realizar son:  -Generar conciencia: Elaboren 10 recomendaciones de cómo usar la Internet de manera segura para niñas de su edad o menores en su comunidad. Encuentren una manera de transmitir el mensaje Traten de incluir formas en las que puedan involucrar a las niñas para que “corran la voz”, con el fin de llegar a tantas personas en su comunidad como sea posible.  -Tomen acciones en su comunidad: Desarrollen y distribuyan una encuesta sencilla para descubrir las preocupaciones más importantes sobre seguridad en línea que tienen los jóvenes en su comunidad. Utilizando los resultados de su encuesta, elijan el tema que más les preocupa. Encuentren formas de abordar el problema con la comunidad directamente.  -  A través de U-Report, la AMGS amplifica las voces de las niñas alrededor del mundo, invitándolas a involucrarse directamente en asuntos relacionados con sus experiencias vividas, así como con sus esperanzas y visiones de un futuro mejor para las niñas y para todos los jóvenes. Alienta a las ninas a ser parte del equipo de U-Repoters y alzar su voz. |  |  |
| 10 MIN | PROMESA DIGITAL |  | Piensen en todo lo que han aprendido;  ¿Cómo pueden usar estas ideas en su propia vida?  ¿Cómo pueden hacer de Internet un lugar mejor para sus amigos y familiares?  **Imagínense que están haciendo una promesa de ciudadanía digital. ¿Qué dirían?** Permite a las participantes un momento para reflexionar y redactar su promesa. | **EN AMBAS MODALIDADES**  Hojas de promesa  lapices | HOJA DE PROMESA  PAG 127 |