

Actividad Incluida en:

Castañeda, L.; Gutiérrez, I. & Rodríguez, M. T. (2010). "Enseñar a vivir en las redes sociales y aprender a formarnos con ellas". En Tecnologías flexibles para espacios educativos diversos. Murcia: Diego Marín. 163:186

"Follow me"¹:

Introducción

Con esta actividad destinada al trabajo con alumnos de secundaria para un uso seguro de las redes sociales se pretende sensibilizarlos sobre el impacto real que tiene lo que escriben en la red sobre su vida en general y sobre las consecuencias que tiene la publicación de determinadas imágenes.

Objetivos

- Concienciar a los alumnos ante diferentes situaciones reales que se dan con el uso de las redes sociales.
- Sensibilizar a los alumnos mediante la vivencia de determinadas situaciones representadas de la responsabilidad de sus comentarios y acciones en Internet.
- Enfrentar a los alumnos a situaciones conflictivas y delicadas en las que se pueden encontrar dentro de las redes sociales.
- Exponer las causas y las consecuencias de las posibles situaciones conflictivas en las que los alumnos se pueden encontrar en las redes sociales.
- Exponer los modos mediante los que podemos estar conectados dentro de una red social con una gran cantidad de puntos más allá de nuestra red.

Destinatarios:

Alumnos mayores de 13 años. Es imprescindible adaptar los materiales visuales utilizados en función de la edad de los alumnos.

Materiales:

Imágenes de varias temáticas: chicos, chicas, bromas, fiesta. Si se va a realizar la actividad con alumnos más mayores (a partir de 14 años) las imágenes pueden incluir algún contenido relacionado con el alcohol, las drogas, sensuales-sexuales (garantizando en todo

¹ Basado en el "Attention Game" del proyecto ThisIsMe. <http://thisisme.reading.ac.uk/>. Adaptación en imágenes y dinámica de trabajo.

momento que no se dañe la sensibilidad de ninguno de los participantes).

Desarrollo de la actividad:

Cinco alumnos de la clase saldrán a la pizarra voluntariamente, contarán cada uno con 10-15 imágenes (preseleccionadas previamente por los organizadores) de contenido variado (imágenes con contenido sensual/sexual, drogas, violencia, bromas, mascotas, paisajes, etc.), acompañadas por un comentario incluido en la foto, y que irán enseñando por "rondas" a sus compañeros (1 imagen en cada ronda, a su elección).

En cada ronda, el resto de los compañeros deberá votar a UNA de las imágenes y por turnos realizar comentarios a la misma. En todo momento se pedirá a los alumnos que los comentarios que realicen sean tal y como los hacen dentro de las redes sociales, pudiendo durante el desarrollo de la actividad utilizar el tipo de lenguaje que quieran.

Gana el juego el que más votaciones tenga al final de todas las rondas (se prevé la realización de 5 rondas aprox.). Las imágenes junto con los comentarios, a modo de historial, se dejarán en la pizarra para la parte de reflexiones.

Cuestiones de reflexión:

- ¿Por qué crees que te han votado más? ¿Te identificas con alguna de estas imágenes?, ¿Por qué crees que no te han votado como al resto de tus compañeros? ¿Harías algo para cambiar esa situación?
- ¿Qué aspectos te hacen seguir lo que publica una persona y no otra?
- A los votantes ¿si fuerais uno de los jugadores (mirando el historial de publicación) cuál os gustaría ser? ¿por qué? ¿qué significa que tenga más votantes? ¿os gusta caer bien a mucha gente?
- Si existe semejanza en las imágenes seleccionadas ¿Os sentís diferentes o creéis que sois muy parecidos? ¿Es bueno ser diferente o es mejor ser como los demás? ¿Os gustaría que los demás vieran eso de vosotros?
- ¿Qué pasa en un futuro si eso sigue estando en Red?, ¿Y si lo ven tus padres, tus profesores o tus hijos?

Una vez planteadas las cuestiones de reflexión y finalizado el debate en clase, se cerrará la actividad extrayendo entre todos las conclusiones principales de la misma.