


FICHA PEDAGÓGICA

Nombre del video: Una nueva comunidad		
Formato:	El mundo virtual de Eugenia	
Descripción:	Serial animado el Mundo Virtual de Eugenia, Episodio de prevención de violencia en internet animados en formato 2D con el personaje principal Eugenia.	
Metabuscadores (tags):	Comunidad digital, participación, redes sociales	
Área: Diversas	Asignatura: Diversas	Nivel: desde EGB media hasta bachillerato
Autor:	Enrique González	Contenido específico: Comunidad digital
Fuente:	<i>Morduchowicz, R, 2020. Ciudadanía Digital, Curriculum para la Formación Docente. UNESCO, 2020. Montevideo, Uruguay</i> https://www.pantallasamigas.net/ciberconvivencia/ https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7823/1/CON-PAP-Escand%c3%b3n%20P-Comunidades.pdf https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7330421	
Destreza:	Establecer los rasgos y tipos característicos de una comunidad digital Relevar la importancia de las comunidades digitales en el contexto contemporáneo Proponer medidas de seguridad para la participación en comunidades digitales	
Criterio de evaluación:	Identifica y define qué es una comunidad digital y manifiesta acciones específicas de seguridad contra riesgos en esas comunidades.	

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

Antes del video

Preparación: Se realiza una lluvia de ideas sobre qué es una comunidad. Se anotan las ideas que surjan.

10 min

Durante el video

Mantener un entorno adecuado, sin interrupciones y con los equipos apropiados para el adecuado visionado del video.

10 min

Después del video

Al finalizar la presentación del material audiovisual:

Primer momento: Las y los participantes se dividen en grupos. Cada grupo debe crear una comunidad digital ficticia. Se apoyarán en los elementos que surgieron en la lluvia de ideas. No es necesario disponer de medios digitales. Se puede trabajar con cartulinas, papelotes y papel. Deben definir:

- Nombre
- Tipo de comunidad
- Temática(s)
- Objetivo(s) de la comunidad
- Normas del grupo
- Mecanismos para garantizar la seguridad y la participación (por ejemplo, botones o casillas para comentar, reportar comportamientos ofensivos, canales de denuncia, información sobre entornos digitales seguros, avisos de confidencialidad de la información).

20 min

Segundo momento: El grupo deberá crear en dibujo la interfaz de la comunidad. Luego se asignarán roles a las y los participantes del grupo. Necesariamente debe haber:

- Una persona administradora (*community manager*),
- Una persona moderadora
- Participantes

10 min

Tercer momento: Deben simular al menos tres actividades o interacciones, dos positivas y una negativa y simular cómo es la reacción de todas las personas integrantes de la comunidad. Para ello deberán crear tres carteles o papelotes distintos y decidir cómo representar las interacciones. Puede ser mediante líneas de tiempo, mapas mentales o dibujos de interfaz con el historial de las interacciones. Por ejemplo, en uno se representa una usuaria que sube un video y recibe comentarios o interacciones positivas; en otro se representa una persona que inicia una discusión con palabras ofensivas y se simboliza que los comentarios fueron reportados o que la persona moderadora y la persona administradora intervienen y en otro se representa una persona que recibe apoyo de la comunidad al plantear una situación difícil.

30 min

Cada grupo presentará las creaciones realizadas.

Cierre: Para finalizar se discuten cuáles medidas de seguridad consideran las más adecuadas y cuáles interacciones les llamaron más la atención.

10 min



GUILLERMO LASSO
PRESIDENTE

Ministerio de Educación

Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa.
Código postal: 170507 / Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / www.educacion.gob.ec



República
del Ecuador