**Plan de capacitación de Surf Smart 2.0 en línea**

El siguiente plan es una sugerencia de cómo llevar a cabo tu propia capacitación en línea de Surf Smart 2.0 para líderes.

No es esencial que los líderes que quieran desarrollar el programa de Surf Smart asistan a un evento de capacitación. Sin embargo, puede que te des cuenta que organizar un evento de capacitación para líderes es una gran manera de animar e involucrar a los líderes en el programa, y asegurarte de que tengan la confianza de llevar a cabo Surf Smart 2.0 con su grupo.

Duración de la sesión: 4 horas (puedes decidir acortar la sesión, según el tiempo que tengas disponible o dividirla en 2 sesiones).

Número de participantes: 15 - 25 personas es el número sugerido para esta capacitación en línea (puedes decidir aumentar o reducir el número haciendo los ajustes necesarios).

OBJETIVOS:

Al final de esta sesión de capacitación, los participantes:

* Experimentarán la realización y participación en actividades del programa de Surf Smart 2.0: Presiona Enter y #SerElCambioEnLínea.
* Recibirán retroalimentación y apoyo para realizar las actividades de Surf Smart 2.0.
* Tendrán la confianza de llevar a cabo Surf Smart 2.0 con su grupo.

HERRAMIENTAS EN LÍNEA que necesitarás:

* Plataforma de videoconferencia, como Zoom, Microsoft Teams, Google Meet
* Software de encuestas, como Survey Monkey, Google Forms o Slido, Ahaslides
* Herramientas de colaboración proporcionadas por las plataformas de videoconferencia u otros softwares, tales como la pizarra, el chat.

CONSEJOS:

* Si los miembros del grupo con el que estás trabajando no se conocen, puedes crear una actividad de rompehielos virtual antes de conectarte en línea. Por ejemplo, a través de un correo electrónico, puedes preguntarles a los participantes “¿Desde dónde te estás conectado?" y utilizar herramientas en línea para representar las ubicaciones. Y puedes compartir la información una vez te conectes con ellos.
* Proporciona a los participantes una copia en línea del programa de Surf Smart 2.0. Indícales las páginas exactas que podrían necesitar haber descargado para tenerlas a la mano, o que deberían haber leído previamente.
* Asegúrate de tener todos los cuestionarios/encuestas listas previamente y de haberlos probado.
* Es recomendable repasar los puntos de discusión de cada actividad tal como se describen en el programa, para que los participantes puedan comprender lo que se requiere.
* Siempre puedes optar por realizar otras actividades distintas a las que se sugieren a continuación. Asegúrate que éstas se adapten al formato de capacitación en línea/a distancia.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Tiempo  | Contenido | Método/Proceso | Materiales |
| 10 min | Introducción a Surf Smart 2.0 | Dale la bienvenida a todos y preséntale el programa de Surf Smart 2.0 a los participantes. | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositivas 1-12 |
| 2 min | Encuesta de inicio de la capacitación | Esto se debe enviar antes de la capacitación, o se debe hacer al comienzo de la misma. Sigan el código QR o el enlace para completar la encuesta en línea. | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 – diapositiva 2 |
| 5 min | Surf Smart 2.0 – un resumen general de cómo funciona | Dale a los participantes un resumen general sobre en qué consiste el programa y cómo pueden ganar su parche. | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositivas 13-16 |
| 15 min | Pautas de seguridad en internet para adultos  | Diapositiva de PowerPoint 18. Pregúntales a los participantes:¿Alguien tiene ya una política que utilice para alguno de estos temas? ¿Su Organización Miembro tiene una? ¿Sería útil mejorar o ampliar las políticas que utilizan a diario?Si tienes tiempo, puedes incluir la siguiente actividad:Divide a los participantes de la capacitación en distintas salas de reuniones en línea, cada una de las cuales se centrará en una de las áreas presentadas en esta diapositiva. Pídeles que discutan las ideas sugeridas en el reverso de Surf Smart 2.0 sobre su tema. Pídeles que acuerden una política que pueda ser utilizada en su propio contexto y que la presenten al resto del grupo de forma creativa y atractiva, por ejemplo, como un anuncio de servicio público en la televisión. | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 – diapositiva 18Una copia digital del programa de Surf Smart 2.0 para cada participante o las páginas del programa correspondientes. |
| 10 min | Actividades de inicio  | "¿Hay alguien que...?", página 21 de Surf Smart 2.0 Explora las formas en que cada miembro del grupo utiliza Internet, reflexiona sobre las cosas que podrían querer aprender y revisa lo que Surf Smart 2.0 puede ofrecer. Puedes crear una encuesta en línea para hacer un seguimiento de las respuestas. | Software de encuestas con las preguntas descritas en el Programa de Surf Smart 2.0.Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositiva 19 |
| 20 min | Actividad de DESCUBRE‘Lo mejor de la web” | Divide al grupo grande en grupos más pequeños (de 4 a 6 personas cada uno) en salas de reuniones separadas.Pídeles que preparen la actividad "Lo mejor de la web", como se describe en la diapositiva 20.Reúne de nuevo a los participantes en el grupo grande. Permite que los grupos presenten brevemente (1-2 minutos) lo que han preparado. A continuación, dedica 5 minutos a discutir las siguientes preguntas de reflexión:* ¿Cuáles fueron los puntos clave de aprendizaje de la actividad?
* ¿Disfrutaron los participantes de la actividad?
* ¿Hay algo que harías de manera diferente la próxima vez/con un grupo diferente?

CONSEJO: Puedes separar a los grupos antes de la llamada (por ejemplo, designando su equipo a través de un correo electrónico) o en el momento (al azar o como desees). Lo mejor sería mantener los mismos grupos durante toda la capacitación, en aquellas actividades que requieran grupos más pequeños. | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositiva 20 |
| 10 min | DESCANSO |
| 20 min | Actividad de CONÉCTATE“Super difusión” | Dependiendo del número de participantes que tengas en tu capacitación, pídeles a los participantes que seleccionen 2 números dentro de ese rango. Por ejemplo, si tienes 23 participantes, pídeles que seleccionen 2 números del 1 al 23. Luego, dependiendo de la plataforma de videoconferencia, pídeles que cuenten y encuentren a los 2 participantes con ese número. Estos son sus 2 nuevos contactos en su “dispositivo de mentira”.Selecciona a un participante para comenzar el juego. Explica que este participante ha decidido enviar una foto, un artículo o lo que quiera a los dos nuevos contactos en su “dispositivo de mentira”.El participante lee sus nombres y ellos tienen que demostrar que han recibido la foto. Puedes hacerlo como quieras. Por ejemplo, puedes empezar con las cámaras apagadas y quienes oigan su nombre, deben encenderlas. O puedes pedirles que se toquen la nariz, o que levanten la mano real o virtual (si es una característica de la plataforma de videoconferencia).Luego tienen que enviársela a sus dos contactos, por lo que esas personas tienen que avisar que la recibieron. Al fin y al cabo, alguien que conocen se los envía a ustedes, entonces ¡estará bien que lo reenvíen! Continúa el proceso hasta que casi todos los miembros del grupo hayan recibido el contenido. Si los nombres se repiten, esto demuestra que el contenido se puede enviar más de una vez.Discutan los puntos de la diapositiva 21.Después de la actividad, dedica 5 minutos a discutir las preguntas de reflexión (ver más arriba). | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositiva 21 |
| 20 min | Actividad de PROTÉGETE“La contraseña perfecta” | Divídanse de nuevo en los mismos grupos pequeños. Los equipos dispondrán de 10 minutos para preparar la actividad "La contraseña perfecta", descrita en la diapositiva 22. Durante los 10 minutos restantes volverán al grupo grande para jugar el siguiente juego:¿Qué equipo ha encontrado una contraseña fuerte? Los participantes intentan adivinar qué tan fuerte es la contraseña de los otros equipos. Es:* Muy débil
* Débil
* Buena
* Fuerte
* Muy fuerte

También pueden confirmar la fortaleza de la contraseña utilizando herramientas como [The Password Meter](http://www.passwordmeter.com/), [Kapersky Password Checker](https://password.kaspersky.com/) and [All things Secured Password Checker](https://www.allthingssecured.com/password-checker/). El equipo que se acerque más a adivinar la fortaleza de la mayoría de las contraseñas, ¡gana!Después de la actividad, dedica 5 minutos a discutir las preguntas de reflexión (ver más arriba). | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositiva 22 |
| 20 min | Actividad de RESPETA“¿Verdadero o falso?” | Pídeles a todos que realicen el test que se basa en la actividad “¿Verdadero o falso?”, descrita en la diapositiva 23. A continuación, discutan el resultado y las formas en que pueden distinguir las noticias falsas de las reales, mirando las diapositivas 24-29.Después de la actividad, dedica 5 minutos a discutir las preguntas de reflexión (ver más arriba).  | Software de encuestas con el material descrito en el Programa de Surf Smart 2.0. Presentación en PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositivas 23-29 |
| 20 min | Actividad de IMAGINA“Una comunidad en línea positiva” | Divídanse de nuevo en los mismos grupos pequeños. Pídeles que dediquen 10 minutos a discutir la actividad "Una comunidad en línea positiva", descrita en la diapositiva 30.Vuelvan al grupo grande y pídele a cada grupo que comparta sus ideas.Después de la actividad, dedica 5 minutos a discutir las preguntas de reflexión (ver más arriba).  | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositiva 30 |
| 10 min | DESCANSO |
| 20 min  | #SerElCambioEnLíneaPaso 1: Promover el cambio al estilo de la AMGS | Explica que después de haber explorado las formas de aprovechar al máximo sus experiencias en línea de una manera segura y equilibrada, es el momento de reflexionar y tomar acciones para el mundo en línea. Comparte con cada participante una de las historias de los agentes de cambio incluidas en el programa (páginas 112-115) antes de la capacitación. Puedes asignarlas al azar.Durante la capacitación, pídeles que le describan al resto del grupo grande lo que han leído y discutan los puntos de la diapositiva 32.Presenta la diapositiva 32 y discutan las 3 formas en que las Guías y Guías Scouts toman acciones para lograr un cambio social. Crea y pídeles a los participantes que realicen un test, que puede incluir los ejemplos de las páginas 119-121 del programa. Discutan el resultado. | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositivas 31-32 |
| 20 min | #SerElCambioEnLíneaPaso 2: Proyecto de #SerElCambioEnLínea | Divídanse en grupos. Entrégale a cada grupo uno de los temas propuestos, junto con la descripción del problema y los proyectos sugeridos.Pídeles que seleccionen, de la lista de proyectos, una forma de genera el cambio: Generar Conciencia, Tomar Acción en su Comunidad o Alzar sus Voz.Dale a los grupos 10 minutos para que discutan e intercambien ideas sobre cómo lo llevarían a cabo.Vuelvan al grupo grande y pídele a cada grupo que presente sus ideas.Después de la actividad, dedica 5 minutos a discutir las preguntas de reflexión (ver más arriba) para el Paso 1 y el Paso 2. | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositiva 33 |
| 10 min | Guías y Guías Scouts a cargo | Discutan el enfoque liderado Guías/Guías Scouts en la creación de un programa de SURF SMART 2.0. | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositiva 36 |
| 10 min | Preguntas generales | Ahora que los participantes han tenido la oportunidad de probar algunas de las actividades de cada sección del programa de Surf Smart 2.0, invita al grupo a compartir los puntos clave de aprendizaje y los puntos de discusión, o si tienen cualquier pregunta, idea o comentario general que quieran compartir.* ¿Se sienten seguros los líderes de llevar a cabo el programa de Surf Smart 2.0 con su grupo?
* Aborda cualquier preocupación que puedan tener y resuelve cualquier pregunta que surja como grupo.
 | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositivas 37- 40 |
| 10 min | #SerElCambioEnLíneaPaso 3: Promesa de seguridad en Internet | Invita a los participantes a escribir su propia promesa de seguridad en Internet. Reúne al grupo y, por turnos, pídele a cada participante que comparta su promesa. | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositiva 41 |
| 5 min | Encuesta de cierre de la capacitación | Sigan el código QR o el enlace para completar la encuesta de cierre de la capacitación en línea. | Presentación de PowerPoint de Surf Smart 2.0 - diapositiva 42 |