DÍA DE INTERNET
ACTIVIDAD 1

17 DE MAYO 2026

somos-digital.org/diadeinternet

LA HISTORIA DIGITAL DE LAS COSAS



Reducir el impacto ecológico de la tecnología

Proteger los derechos e impulsar la inclusión

Transparencia y ética digital

Tecnología al servicio de las personas, del planeta y del bien común.

¡Vívelo! 17 MAYO Día de INTERNET www.diadeinternet.org

SOMOS DIGITAL

Cruz Roja

ACTIVIDAD I - La historia digital de las cosas

De dónde vienen nuestros dispositivos y a dónde van cuando dejamos de usarlos

1. Contexto y sentido de la actividad

Inspirada en el enfoque divulgativo de **"La historia de las cosas"**, esta actividad propone mirar la tecnología digital desde una perspectiva poco habitual: **su ciclo de vida completo**. No solo cómo usamos los dispositivos, sino **de dónde vienen**, **qué recursos requieren** y **qué ocurre cuando dejan de formar parte de nuestra vida digital**.

En el marco del **Día de Internet 2026**, dedicado a la **sostenibilidad en la era digital**, esta propuesta permite conectar el uso cotidiano de móviles, ordenadores y otros dispositivos con cuestiones clave como:

- el consumo de recursos naturales,
- la huella ambiental del ecosistema digital,
- la generación de residuos electrónicos,
- y la responsabilidad individual y colectiva.

La actividad está pensada para **situaciones sencillas, cercanas y reconocibles**, con un enfoque **reflexivo, participativo y no culpabilizador**, muy adecuado para los centros de competencias digitales de las redes miembro de **Somos Digital**.

2. Objetivos de la actividad

- Visibilizar el **ciclo de vida de los dispositivos digitales**, más allá de su uso.
- Sensibilizar sobre el **impacto ambiental y social** asociado a la tecnología.
- Fomentar el **pensamiento crítico digital** desde situaciones cotidianas.
- Promover la **economía circular tecnológica**: reducir, reutilizar, reparar y reciclar.
- Ayudar a construir una **relación más consciente y sostenible con la tecnología**.

3. Público destinatario

- Personas adultas y mayores
- Jóvenes y ciudadanía general
- Grupos intergeneracionales

✅ No requiere conocimientos técnicos previos.

4. Duración

⏱️ **60–90 minutos**, según el ritmo del grupo y la profundidad del debate.

5. Número recomendado de participantes

Modalidad presencial

- **Óptimo:** 10–20 personas
- Organización en grupos pequeños de 3–5 personas

(Actividad pensada principalmente para formato presencial, aunque adaptable a online)

6. Materiales necesarios

- Tarjetas o imágenes impresas de un dispositivo digital (por ejemplo: móvil, portátil o Tablet)
- Papel continuo, pizarra o papelógrafo
- Rotuladores o notas adhesivas

Opcional:

- Fotografías reales de dispositivos antiguos
- Dispositivos fuera de uso (para ejemplo visual)

📎 Se adjuntan imágenes de ejemplo que pueden usarse para la actividad. Otras opciones:

- Que las facilite la persona dinamizadora
- Que las busque y comparta el grupo de alumnos/as

7. Enfoque metodológico

La actividad se basa en:

- **Narrativa visual y construcción de historias**
- **Aprendizaje basado en preguntas**
- **Reflexión colectiva guiada**

No se pretende impartir una lección técnica, sino **acompañar una toma de conciencia progresiva**, conectando lo digital con lo material y lo ambiental.

8. Desarrollo de la actividad

🟢 FASE 1 · Introducción

⏱️ 10 minutos

El/la dinamizador/a introduce la actividad con una idea clave:

Cuando pensamos en tecnología, solemos fijarnos solo en cómo la usamos. Hoy vamos a mirar más allá: de dónde vienen nuestros dispositivos y qué pasa con ellos cuando dejamos de usarlos.

Se presenta el dispositivo elegido como ejemplo (móvil, portátil, etc.).

🔵 FASE 2 · Construyendo la historia digital

⏱ 25–30 minutos

Se invita a los grupos a **construir la historia de ese dispositivo**, organizando tarjetas o ideas en una línea temporal.

Etapas sugeridas del ciclo de vida:

1. Extracción de materiales (minerales, energía, agua)
2. Fabricación y transporte
3. Uso cotidiano
4. Fin de uso (abandono, reciclaje, reutilización, reparación)

Preguntas para guiar el trabajo:

- ¿Qué recursos crees que se necesitan para fabricar este dispositivo?
- ¿Cuánto tiempo lo usamos habitualmente?
- ¿Qué suele pasar cuando deja de funcionar o deja de gustarnos?

🟠 FASE 3 · ¿Dónde va tu dispositivo viejo?

⏱ 15–20 minutos

Se abre una reflexión colectiva en torno a una pregunta central:

¿Dónde va tu móvil viejo?

El grupo debate posibilidades reales:

- Cajón
- Donación
- Reparación
- Reciclaje
- Abandono

El/la dinamizador/a introduce la lógica de las **4R tecnológicas**:

- Reducir
- Reutilizar
- Reparar
- Reciclar

🟣 FASE 4 · Debate y cierre reflexivo

⏱️ 15–20 minutos

Debate guiado en gran grupo:

- ¿Qué parte de la historia te ha sorprendido más?
- ¿Cuántos dispositivos antiguos tienes en casa?
- ¿Qué alternativas sostenibles ves ahora más claras?
- ¿Qué pequeño cambio podrías aplicar en tu relación con la tecnología?

Pregunta de cierre:

¿Es posible usar mucha tecnología y ser sostenibles a la vez? ¿En qué condiciones?

9. Conexión con el Manifiesto del Día de Internet 2026

Esta actividad se alinea especialmente con los principios del Manifiesto:

- **2. Minimizar el impacto ambiental de la tecnología**
- **3. Fomentar la economía circular tecnológica**
- **7. Promover una educación digital sostenible, consciente y crítica**
- **1. Utilizar la tecnología para el bien común**

10. Claves para la persona dinamizadora

- Evitar mensajes alarmistas o moralizantes.
- Acompañar la reflexión desde lo cotidiano.
- Priorizar el diálogo frente a los datos.
- Recordar que **tomar conciencia ya es un avance**.
- Adaptar ejemplos al contexto del grupo.

11. Valor de la actividad para la red Somos Digital

- Muy accesible y fácil de implementar.
- No requiere tecnología adicional.
- Complementa actividades sobre hábitos digitales o IA.
- Refuerza la dimensión ambiental del Día de Internet 2026.
- Favorece una mirada crítica y sistémica sobre la tecnología.

🌱 Mensaje final

La tecnología no empieza cuando la encendemos ni termina cuando la dejamos de usar. Entender su historia es el primer paso para construir una sostenibilidad digital real.

Licencias de las imágenes descargables:

Todas las imágenes han sido extraídas de la plataforma Pexels y de uso gratuito. Para más información o descargas en otro tamaño, adjuntamos enlaces de cada una:

- **Paisaje del Congo:** Foto de Gis photography de Pexels: https://www.pexels.com/es-es/foto/naturaleza-bosque-arboles-lago-19582836/
- **Transporte en barco:** Foto de Quang Nguyen Vinh de Pexels: https://www.pexels.com/es-es/foto/mar-industria-barca-navegacion-6876835/
- **Transporte en camión:** Foto de Tony Mrst de Pexels: https://www.pexels.com/es-es/foto/carretera-hombre-calle-trabajando-11114134/
- **Consumismo tecnológico:** Foto de fauxels de Pexels: https://www.pexels.com/es-es/foto/flatlay-de-gadgets-3184451/
- Desechos electrónicos:
- **Extracción minerales**: Foto de Neneqo Fotógrafo de Pexels: https://www.pexels.com/es-es/foto/trabajando-hombres-rocas-piedras-17839768/
- Fábrica de móviles en China:
- **Gente calle móvil:** Foto de Kindel Media de Pexels: https://www.pexels.com/es-es/foto/gente-telefono-inteligente-hombres-mujer-7688669/
- **Operación minera a cielo abierto:** Foto de Volker Braun de Pexels: https://www.pexels.com/es-es/foto/vista-aerea-de-la-operacion-minera-a-cielo-abierto-32325794/
- Mina cobalto Congo:
- **Centro reciclaje residuos**: Foto de Leo Arslan de Pexels: https://www.pexels.com/es-es/foto/electronico-obsoleto-pila-telefonos-moviles-19037726/
- Mundo tecnológico:

Extras:

- Móvil reciclaje en bolsa: Foto de ready made de Pexels: https://www.pexels.com/es-es/foto/ligero-telefono-inteligente-firmar-diseno-3850568/
- **Interior móvil Android:** Foto de Tyler Lastovich de Pexels: https://www.pexels.com/es-es/foto/smartphone-android-negro-en-la-mesa-719399/