

Uso adecuado de las tecnologías digitales, riesgos,
peligros de la navegación en Internet y redes sociales,
y enfermedades por el mal uso de las TIC

EGB ELEMENTAL

GUÍA DIDÁCTICA



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Lenín


Toda una Vida

 EL
GOBIERNO
DE TODOS

INTRODUCCIÓN

El Ministerio de Educación del Ecuador, a través de la implementación de la Agenda Educativa Digital fomenta el fortalecimiento y potenciación del proceso de enseñanza-aprendizaje en el Sistema Educativo Nacional, a través del incremento de prácticas innovadoras que integren las tecnologías digitales para generar y empoderar el aprendizaje, el conocimiento y la participación de los actores educativos.

Adicionalmente, los pilares de la Agenda Educativa Digital, contribuyen a la mejora de la calidad educativa, la cobertura y la garantía de los derechos, la introducción de la innovación tecno-pedagógica en el Ecuador, con equipamiento, conectividad, formación y capacitación docente, la construcción de contenidos curriculares y recursos educativos; así como la ciudadanía digital para una buena convivencia en espacios virtuales y digitales, permitiendo generar estrategias de prevención en el buen uso de las tecnologías digitales y en los riesgos y peligros que se presentan en la navegación de la Internet.

Se hace necesario incluir en el sistema educativo ecuatoriano el componente de ciudadanía digital como parte de la Educación Digital cuyo propósito es desarrollar en los estudiantes, competencias relacionadas con los procesos del pensamiento para contar con ciudadanos creadores de soluciones integrales, en la vida social, comunitaria y personal.

Y como punto fuerte la prevención de riesgos y enfermedades en la utilización de la tecnología digital como el ciberacoso, grooming, sexting, fakecam, malware, ciberadicción, fake news, entre otros (Ministerio de Educación, 2019).

En este contexto, esta guía aportará a la construcción de una nueva ciudadanía digital, mediante la formación y reflexión de los docentes y sus estudiantes.



Objetivo de esta guía: Ser una herramienta que recomienda actividades y estrategias de trabajo con estudiantes y familias, para conocer sobre el uso adecuado de las tecnologías digitales y la prevención de enfermedades que se desarrollan por su mal uso y el uso excesivo de los dispositivos digitales; así como conocer, identificar y prevenir situaciones de riesgo que se dan en la navegación de la Internet y en especial en redes sociales.

Por ello, pretende ayudar a:

- Distinguir cual es el uso adecuado de las tecnologías digitales, para realizar mejoras personales en los diferentes aspectos que este concepto supone.
- Conocer, identificar y prevenir las principales enfermedades que pueden producirse por un uso inadecuado de las tecnologías digitales.
- Conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que los estudiantes o cualquier miembro de la comunidad educativa están expuestos cuando usan las tecnologías digitales y el Internet.
- Reconocer los principales aspectos y principios que deben aplicarse para enfrentar situaciones de riesgo en el uso de tecnologías digitales.

¿CÓMO USAR ESTA GUÍA?

Esta Guía Didáctica es complemento del documento “Guía para el Docente”, el cual tiene la información conceptual con la que se deberá trabajar. Es necesario revisar completamente dichos conceptos para asegurarse de haberlos comprendido antes de realizar las actividades aquí planteadas con los estudiantes o la comunidad.

También es importante examinar previamente el material adicional que se ha creado, como son las infografías, podcasts y videos, además de los documentos que se recomiendan en esta guía en la sección de enlaces importantes.



Esta guía se divide en 4 segmentos. Los primeros tres están enfocados a cada uno de los objetivos específicos y contienen actividades que pueden realizarse con los estudiantes en 2 horas de clase o en 80 minutos, no obstante, este tiempo puede ampliarse si las condiciones lo permiten. El último segmento contiene actividades para trabajar con las familias, aunque también pueden usarse las actividades planteadas en los segmentos anteriores. Todo dependerá del grupo y la disponibilidad de tiempo.

Al final se incluye un juego de mesa, que permite reforzar todos los conocimientos aprendidos a través de una actividad lúdica diferente, interactiva y motivadora.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 1

USO ADECUADO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES

Objetivo

Distinguir cuál es el uso adecuado de las tecnologías digitales para realizar mejoras personales en los diferentes aspectos que este concepto supone.

Antes de iniciar este tema, asegúrese de haber comprendido sus conceptos en la Guía para el Docente y el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Recomendamos el uso de estas actividades introductorias sobre el tema.

Identificar: evalúe el conocimiento de sus estudiantes sobre el nombre de los dispositivos tecnológicos digitales que usan en su día a día. Pídale dibujar en una tarjeta uno de los dispositivos que menciona: computador, tableta (tablet), celular, consola de juegos, reloj digital, etc. Solicíteles que incluyan un símbolo de Internet al final. Luego, reflexionen: Si usas estos dispositivos, ¿lo haces de manera segura? ¿Cuánto tiempo al día y a la semana los usas?

Conocer: hable con sus estudiantes sobre programas de TV y videojuegos, y pregunte: ¿Qué programa o videojuego prefieren? Anote los nombres que mencionen para analizarlos después. Luego comenten: ¿Qué juegos crees que deberías y no deberías jugar? ¿Sabes qué significan las etiquetas de contenido? ¿Cuánto tiempo consideras que debes jugar? ¿Qué programas de TV no deberías ver?

Prevenir: eprobe uno de los podcast que trata sobre los riesgos al uso del Internet, que se encuentran en la sección de material adicional, como por ejemplo el de DELITOS POR MEDIOS DIGITALES. Después, respondan preguntas relacionadas a ese material, por ejemplo: ¿Conocían este riesgo? ¿Cuáles creen que son las consecuencias de hacer esto? ¿Qué material es adecuado compartir en redes sociales?

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione de entre estas actividades sugeridas aquellas que pueda realizar en función del tiempo del que disponga. Lo que se pretende es que los estudiantes (en grupos) reflexionen y tengan cambios duraderos en cuanto al uso adecuado de tecnologías digitales.

Derecho y responsabilidad: reflexione con sus estudiantes sobre los derechos que tienen al usar tecnología digital y sus responsabilidades. Para ello, escriba cinco derechos y cinco responsabilidades asociadas a esos derechos, cada uno en una tira de papel. Divida a sus estudiantes en grupos, entregue a cada grupo las diez tiras de papel y pídale unirlos en forma correcta. Por ejemplo: Tengo derecho a usar videojuegos para entretenerme, pero tengo la responsabilidad de usar juegos adecuados a mi edad. Tengo derecho a comunicarme con mis amigos, pero tengo la responsabilidad de hacerlo en forma adecuada, sin agresiones o burlas.

Vida activa y equilibrada: pida a sus estudiantes pintar en un reloj las cosas que hacen en su día y cuánto tiempo les toma realizarlas, por ejemplo: dormir - 8 horas, ver TV - 2 horas, etc. Reflexionen: ¿En cuáles situaciones está bien usar tecnología digital y en cuáles no es recomendable emplearla? Por ejemplo: es bueno usar Internet para comunicarse con los familiares cuando están lejos, pero no es adecuado usarlo cuando vamos a dormir. Enfatice en la cantidad de tiempo de entretenimiento con y sin pantallas.

Reglas de uso: miren el video de Pantallas Amigas que se encuentra en el siguiente enlace <https://youtu.be/t-x73w1N1os>. Luego, comenten en grupos: ¿Qué reglas debo tener para usar tecnología digital? Solicite que cada grupo represente de manera dinámica la regla que considere más importante. Enfatique en la importancia de tener reglas en casa y en la escuela.

Acceso seguro y ético: pida a sus estudiantes recordar alguna noticia o comentario que hayan escuchado sobre robos o fraudes por Internet. Reflexionen en conjunto: ¿Cuándo el uso de tecnología digital puede ser inseguro? ¿Cómo creen que se sintieron las personas afectadas? Hable de la importancia de los antivirus y control parental de contenido. Pídales analizar en grupo: ¿Qué puede suceder si no tengo seguridades en los dispositivos tecnológicos digitales o en redes sociales? ¿Por qué debo acatar las reglas de seguridad de mi familia y mi escuela? ¿Por qué debo ser respetuoso cuando estoy en línea? Solicíteles representar, de forma creativa en un cartel, ¿cómo protegerse de los riesgos al usar Internet?

Usarlas sin afectarnos: solicite a sus estudiantes tomar una hoja que tenga algo escrito y colocarla en su nariz. Luego, pídales que traten de leerla con la cabeza doblada hacia el pecho. Después pregunte: ¿Por qué no es fácil leer en esa posición? ¿Qué partes del cuerpo se afectan? ¿Cuál es la posición correcta para usar teléfonos móviles o videojuegos? Posteriormente, invíteles a sentarse de manera correcta, manteniendo recta la espalda y sin cruzar las piernas. Comenten: ¿Por qué es importante sentarse bien cuando se usa tecnología digital? ¿Por qué es fundamental no mirar muy de cerca las pantallas?

Autonomía y apoyo: presente o comparta con ellos los videos de un riesgo, por ejemplo HARRASMENT, del material adicional a esta guía, o sobre el riesgo que usted considere apropiado para el grupo. Analicen el contenido y contesten las siguientes preguntas: ¿Cómo puedo usar tecnología digital y estar protegido de agresores? ¿Con quién puedo hablar cuando hay problemas y cuándo debo hacerlo? Enfatique la idea de no creer en la cosas o en las personas sin reflexionar primero, y en cuáles son los adultos de confianza.

Actividades de autoevaluación

Estas actividades deben permitir a cada estudiante analizar su comprensión del uso adecuado de tecnologías digitales y cómo realizar mejoras personales en los aspectos que este concepto supone, es decir, hacer cambios perdurables, y no solo debe ayudar a medir si aprendió los conceptos.

Seleccione algunas de estas actividades en función del tiempo del que disponga, ya sean las individuales o las grupales. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídales evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras.

Trabajando de manera individual:

Completar la frase: escriba en la pizarra las recomendaciones del contenido que quiera evaluar de forma clara y con frases cortas. Omita la palabra clave de cada idea. Pídales identificar las palabras clave que faltan, recortarlas y completar cada frase. Por ejemplo: Al _ (comer) no debo usar el celular. Para escribir en el computador debo colocar bien las _ (manos). Los videojuegos deben ser apropiados para mi _ (edad).

Pintar el correcto: escriba las ideas principales trabajadas tanto en aspectos positivos como negativos. Luego entréguelas a sus estudiantes. Pídales que pinten la acción apropiada y que dejen sin pintar aquella que no es correcta. Por ejemplo, debería pintar “Debo ir a la cama sin tecnología” y no pintar “Voy a dormir mirando una tableta”.

Dibujar un cartel: a partir del título “Uso adecuado de tecnologías digitales” pida a sus estudiantes dibujar la posición correcta para usar los dispositivos tecnológicos digitales. Peguen esos dibujos en clase.

Sugerir reglas: Pídales decir en forma oral una sugerencia cada estudiante, que puedan aplicar en casa para hacer un uso adecuado de tecnologías digitales.

Cierre:

Use los cinco últimos minutos de la clase para cerrar el tema sugiriéndoles aplicar todo lo aprendido y enfatizando en la idea de conversar con un adulto de confianza si se presenta un problema.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 2 ENFERMEDADES POR EL MAL USO DE TIC

Objetivo

Conocer, identificar y prevenir las principales enfermedades que pueden producirse por un uso inadecuado de las tecnologías digitales.

Antes de iniciar este tema, asegúrese de haber comprendido sus conceptos en la Guía para el Docente y el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Recomendamos el uso de estas actividades introductorias sobre el tema.

Me enferma o no: con imágenes, presente a sus estudiantes situaciones adecuadas e inadecuadas al usar tecnología digital. Pídales decidir si enferman o no, dibujando imágenes de una carita feliz o triste junto a ellas. Por ejemplo: Ver el teléfono móvil en lugares oscuros... (Me enferma). Sentarse lejos del televisor... (No me enferma).

¿Cuánto tiempo?: entregue a sus estudiantes tarjetas que marquen 5 min, 10 min, 15 min y 30 min. Luego, indique una situación de uso de tecnología digital y pida que señalen cuál de los tiempos creen que es apropiado para usar tecnología digital sin afectarse. Por ejemplo, mencione jugar videojuegos, mirar TV, usar el computador, utilizar el teléfono móvil. Reflexione con ellos: ¿Por qué el uso excesivo puede afectarnos? Argumente cuál es el tiempo sugerido.

Posiciones: juegue con sus estudiantes a representar las posiciones correctas del uso del celular, las tabletas y el computador. Por ejemplo, haga que se sienten bien para usar el computador y fíjese en la espalda, la cabeza, los pies, los codos y las manos.

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione de entre estas actividades sugeridas aquellas que pueda realizar en función del tiempo del que disponga. Lo que se pretende es que los estudiantes (en grupos) reflexionen y puedan: conocer, identificar y prevenir las principales enfermedades que pueden desarrollarse por un uso no adecuado o excesivo de las tecnologías digitales.

¿Es mi uso excesivo?: pida a sus estudiantes compartir sus hábitos y analizarlos para averiguar si el uso es excesivo. Deberán cuantificar el tiempo que dedican a cada una de las actividades en minutos, horas y días. Por ejemplo: ¿Cuántos días a la semana uso videojuegos? ¿Cuántos días a la semana voy a dormir con el teléfono móvil? ¿Cuántas horas al día miro TV? ¿Cuánto tiempo puedo estar sin usar tecnología digital? Reflexionen si ese uso es excesivo. Luego, planteen metas que reduzcan el tiempo del uso de pantallas y pídales que las escriban en su cuaderno. Por ejemplo: mirar máximo 1 hora diaria de TV, usar videojuegos 15 minutos seguidos como máximo.

¿Son adecuadas mis posturas?: jueguen a identificar posiciones incorrectas que se asumen cuando se usa cada dispositivo tecnológico digital, como por ejemplo: acostarse boca abajo y mirar la TV alzando la cabeza, sentarse en el piso y cruzar las piernas para jugar videojuegos, doblar mucho las muñecas para escribir en un teclado. Pegue en la pizarra una persona y pídale señalar las partes del cuerpo que se afectan con esas posiciones. Explíqueles por qué esas posiciones pueden causar problemas de salud. Luego, repliquen las posiciones correctas: sentarse con la espalda recta, alejados de la TV, usar el teléfono móvil frente a los ojos, etc.

¿Estoy afectando mi vista y audición?: escuchar audios con niveles altos de volumen puede afectar la audición. Pida a sus estudiantes escuchar una canción y suba el volumen de a poco. Solicite que alcen la mano cuando sientan que está alto. Converse sobre el peligro de escuchar sonidos en los dispositivos tecnológicos digitales a un nivel muy alto y más si es con audífonos. También hable sobre la importancia de la iluminación para no afectar la vista. Para ello, cierre y abra las cortinas con el objetivo de mostrar cuándo se ve mejor, en un ambiente iluminado u oscuro. Solicite dibujar los símbolos de sonido alto, sonido bajo, buena iluminación y mala iluminación, y luego pintar los adecuados.

Actividades de autoevaluación

Estas actividades deben permitir a cada estudiante analizar su comprensión en cuanto a conocer, identificar y prevenir las principales enfermedades que pueden producirse por un uso no adecuado o excesivo de las tecnologías digitales, es decir, hacer cambios perdurables y no solo debe ayudar a medir si aprendió los conceptos.

Seleccione algunas de estas actividades en función del tiempo del que disponga. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídale evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras:

Trabajando en forma individual:

Posiciones: solicite a sus estudiantes buscar en revistas imágenes de posiciones correctas o incorrectas al usar tecnologías digitales y luego pegarlas en su cuaderno dibujando una carita feliz si son correctas o triste si son incorrectas.

Dibujar el correcto: entregue a sus estudiantes una hoja para que dibujen la posición correcta de manos, brazos, espalda y cuello, que deben mantener cuando se usa tecnología para no afectarse. Pegue los dibujos en el aula.

Trabajando de manera grupal:

Escribir las reglas para no enfermar: pida a sus estudiantes escribir o dibujar tres reglas principales para no enfermar con el uso de tecnología, de acuerdo con lo trabajado. Por ejemplo: debo usar videojuegos solo unos 15 minutos seguidos, debo sentarme bien para usar el computador, debo mirar el celular en un lugar con buena iluminación.

Cierre

Use los cinco últimos minutos de la clase para cerrar el tema sugiriéndoles aplicar todo lo aprendido y enfatizando en la idea de que el uso excesivo y las malas posturas pueden desarrollarse enfermedades.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 3

RIESGOS AL USAR INTERNET

Objetivo

Conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que los estudiantes o cualquier miembro de la comunidad educativa están expuestos cuando usan las tecnologías digitales y el Internet.

Antes de iniciar este tema, asegúrese de haber comprendido sus conceptos en la Guía para el Docente y el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Use algunas de estas actividades introductorias para comenzar el tema.

No creer todo: presente a sus estudiantes tres imágenes de personas que conozcan. Por ejemplo: artistas, personajes de series. Detrás de ellas peguen la imagen de un peluche, un arma y una de las mismas imágenes. Pídale decidir cuál es realmente la persona conocida. Contesten: ¿Cómo puedo saber cuál es la persona real si solo veo las imágenes? Gire las imágenes y muestre lo que tienen detrás. Comenten: ¿Por qué en el mundo digital no todo es lo que parece?

Infografías: Coloque en las paredes del aula las infografías CONOCER, que son de los riesgos que se encuentran en material adicional a esta guía. Pida a sus estudiantes caminar alrededor del aula y leerlas o interpretarlas. Luego, pídale discutir en grupo: ¿Qué riesgos ya conocían? ¿De qué se tratan los riesgos desconocidos?

Podcast: haga a sus estudiantes escuchar el podcast de un riesgo, de los que se encuentran en el material adicional a esta guía, por ejemplo: PHISHING. Luego pídale que respondan: ¿Cuándo estoy en riesgo de esto? ¿Qué debo hacer para prevenirlo?

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione de entre estas actividades sugeridas aquellas que pueda realizar en función del tiempo del que disponga. Lo que se pretende es que los estudiantes (en grupos) reflexionen y puedan: conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que se está expuesto al usar las tecnologías digitales y el Internet.

Videos: use los enlaces del material adicional y hágales mirar los tres videos (conocer, identificar, prevenir) sobre los riesgos en los que deseen enfocarse en cada clase. Conteste las inquietudes que se presenten. Haga preguntas para confirmar si entienden correctamente lo que se muestra.

Etiquetas: fotocopie las etiquetas PEGI que están en la Guía para el Docente o en la página oficial y entregue a cada niño o niña la etiqueta de juegos APTOS PARA 3 AÑOS o MÁS, APTO PARA 7 AÑOS o MÁS. Haga que la pinten para que se refuerce su forma y puedan identificarla luego.

Información personal: muestre a sus estudiantes una foto que muestre a niños con uniforme y junto a la puerta de su casa y pídale decir qué información se puede ver en la foto y cómo unos desconocidos podrían usarla. Explique la importancia de no divulgar a personas que parezcan inofensivas, información personal como dirección, horas en las que están solos, claves, etc.

Fraudes: muestre a sus estudiantes imágenes de correos fraudulentos, promocionales y aplicaciones móviles con compras integradas. Puede encontrar las imágenes en Internet. Reflexione sobre cómo darse cuenta que son fraudulentas y por qué no deben creer en todo lo que muestra el Internet. Solicítele hacer un dibujo sobre cómo evitar fraudes en la web y pegarlo en el aula.

Amigos apropiados: converse sobre la importancia de conocer a las personas reales con las que se hace amistad y por qué no deben aceptar amistad con adultos. Analicen en grupo: ¿Cómo asegurarme que la persona es quien dice ser? ¿Qué edad deberían tener los amigos digitales? ¿Qué debo hacer si un adulto me pide ser su amigo? ¿Por qué no debo creer en halagos o chantajes? Pídales escribir las principales recomendaciones en un decálogo, que compartan en la clase.

Delitos: algunas cosas que se hacen en Internet son delitos sancionados por la ley. Por esta razón, pida a sus estudiantes que en grupos analicen las infografías de los riesgos, que se encuentran como material adicional a esta guía. Explique cuáles son delitos y por qué. Luego reflexionen: ¿Es posible que yo cometa un delito sin darme cuenta? Dé ejemplos de algunos de ellos y hable acerca de la importancia de cuidarse, pensar antes de actuar y hablar con una persona de confianza si pasa algo peligroso. Peguen las infografías en el aula a medida que lo analicen.

Actividades de autoevaluación

Estas actividades deben permitir a cada estudiante analizar su comprensión en cuanto a conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que se está expuesto al usar las tecnologías digitales y el Internet, es decir, hacer cambios perdurables y no solo debe ayudar a medir si aprendió los conceptos.

Seleccione algunas de estas actividades en función del tiempo del que disponga. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídale evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras:

Trabajando en forma individual:

Correcto o incorrecto: escriba en post it algunas situaciones digitales. Luego, pida a sus estudiantes colocarlas en una tabla dibujada en la pizarra, que tenga dos columnas: correcta e incorrecta. Por ejemplo: Creer en una amenaza... (Incorrecto). Pedir ayuda... (Correcto).

Completar las principales reglas: escriba en la pizarra varias reglas incompletas y pida a sus estudiantes que las completen. Por ejemplo: Debo pedir permiso para comprar... (Juegos). No debo aceptar solicitudes de amistad de personas... (Desconocidas).

Trabajando en forma grupal:

Comportamiento digital seguro: muestre a sus estudiantes las infografías IDENTIFICAR y PREVENIR de cada riesgo y pídale recordar lo que dice la infografía PREVENIR. Luego, sin que vean, solicítele escribir una oración por grupo para prevenir cada riesgo.

Cierre

Use los cinco últimos minutos de la clase para cerrar el tema sugiriéndoles aplicar todo lo aprendido y enfatizando en la idea de identificar un riesgo y buscar a un adulto de confianza para que le ayude cuando se presente ese riesgo.

SUGERENCIAS PARA TRABAJAR EL TEMA 4

IDENTIFICAR SITUACIONES DE RIESGO TEMA PARA TRABAJAR CON LAS FAMILIAS

Objetivo

Reconocer los principales aspectos y principios que deben aplicarse para enfrentar situaciones de riesgo en el uso de tecnologías digitales.

Antes de iniciar este tema, asegúrese de haber comprendido sus conceptos en la Guía para el Docente y el material adicional publicado.

Actividades introductorias

Use algunas de estas actividades introductorias para comenzar el tema.

Podcast: haga a los padres escuchar el podcast de un riesgo, de los que se encuentran en el material adicional a esta guía, por ejemplo: FLAMMING, y pregúnteles: ¿cómo estar seguro de que su hijo no ha enfrentado una situación así alguna vez? Pídeles que reflexionen si también lo han cometido.

¿Cuánto saben?: pida a los padres indicar si saben cómo identificar si un juego de video es aconsejable para la edad de sus hijos y si han escuchado de las etiquetas PEGI y ESRB.

Infografías: coloque las infografías CONOCER de cada riesgo alrededor del aula. Pídeles recorrerla y observar lo que allí se muestra. Al final deben colocar un post it en los que les interesaron para conocer un poco más.

Actividades de sistematización

Para el tratamiento de estos temas, seleccione de entre estas actividades sugeridas aquellas que pueda realizar en función del tiempo del que disponga. Lo que se pretende es que las familias (en grupos) reflexionen y puedan conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que se está expuesto al usar las tecnologías digitales y el Internet.

¿Quiénes están en peligro?: asegúrese de plantear los temas, pero no dar sugerencias específicas, sino que ellos hagan su propia reflexión. Lo adecuado para una familia puede no serlo para otra. Al final deben consensuar y construir un resumen de sugerencias que eviten que sus hijos estén en riesgo.

Videos: presente a los padres de familia el video de un riesgo del material adicional a esta guía, por ejemplo: SEXTING, y comente con ellos cómo evitar que sus hijos sean víctimas de este riesgo. Solicite a las familias reflexionar individualmente y en grupo. Miren los videos de CONOCER, IDENTIFICAR Y PREVENIR de los riesgos que más les preocupen o de acuerdo con la realidad del grupo.

¿Qué acciones preventivas pueden realizar?:

- Presente a las familias un papelote con un horario semanal en el que consten las horas de la tarde y noche. Haga que cada familia ponga post it en las horas en los que sus hijos están solos y con acceso a tecnología digital. Reflexionen y comenten si esos períodos los ocupan en usar tecnología digital y si ese tiempo es excesivo o no. Comente con ellos en forma argumentada lo que se considera correcto o no.
- Analicen si en casa o en los lugares donde los estudiantes tienen acceso a Internet y en los dispositivos, tienen seguridades para su conexión como antivirus, cortafuegos, claves, entre otras. Reflexionen sobre la factibilidad de mejorar este aspecto. Pueden ayudarse o hacer sugerencias en el grupo para lograrlo.
- Reflexionen sobre el tipo de comunicación que mantienen con sus niños: ¿Se comunican con ellos con facilidad? ¿Hay apertura para que cuenten sus problemas? ¿Saben que los respaldarán si algo malo les pasa? Comenten en grupos si es necesario mejorar estos aspectos y cómo hacerlo. En papelotes planteen sugerencias que puedan servir a los demás.
- Plantee las siguientes preguntas y otras sobre el entorno familiar: ¿Están fomentando buenos hábitos familiares como no usar dispositivos a la hora de dormir o comer? ¿Los adultos tienen un uso excesivo de dispositivos? ¿Se comenta en familia las normas de precaución necesarias? ¿Se fomenta el respeto a la hora de interactuar? ¿Se controla el tiempo de acceso a tecnología? Pídales hacer carteles con cinco sugerencias de mejora familiar en estos aspectos.

¿Cuándo preocuparse y como identificar los riesgos?:

- Reflexione en conjunto con las familias la diferencia entre uso, abuso y adicción, para ello, presente el listado de señales que está en la Guía para el Docente y que cada familia lo analice en privado. Solicite a los padres acudir al DECE de la institución si requieren hablar sobre el tema con más profundidad.
- Forme grupos y que cada uno escoja un riesgo y analice las infografías del material adicional a esta guía. Luego presenten sus hallazgos a los demás.
- Muestre las imágenes de las tarjetas del juego del final de esta guía. Haga que en grupos analicen lo que implica cada una y si estamos cuidando estos aspectos en casa.
- Presente las etiquetas ESRB y PEGI que están en la Guía para el Docente o en las páginas oficiales. Explique la importancia de revisar las etiquetas de los juegos que usan sus hijos. Conversen con los otros sobre los espacios en los que juegan los niños y si tienen acceso a esta información.

¿Cómo manejar situaciones riesgosas, actitudes inapropiadas y conductas delictivas?:

- Forme grupos y que cada uno escoja un riesgo y escuche el podcast IDENTIFICAR de ese riesgo. Comenten en el grupo: ¿Qué actitudes son recomendables al enfrentar una situación así? ¿Cuándo debo restringir y cuándo denunciar? ¿A quién se debe pedir ayuda? Presenten sus hallazgos a los demás. Luego escuchen el podcast de PREVENIR del mismo riesgo.
- Revisen los protocolos de violencia del Ministerio de Educación en la página oficial. ¿Cuándo se aplican? ¿Cómo debe manejarse una situación riesgosa, una actitud inapropiada y una conducta delictiva si es contra los hijos o si son ellos los autores? Propongan sugerencias.

Actividades de autoevaluación

Estas actividades deben permitir a cada familia analizar su comprensión en cuanto a conocer, identificar y prevenir los principales riesgos a los que se está expuesto al usar las tecnologías digitales y el Internet, es decir, hacer cambios perdurables y no solo debe ayudar a medir si aprendió los conceptos.

Pídales trabajar de manera individual. Mencione las temáticas trabajadas en las actividades anteriores y luego pídale evaluar lo que comprendieron y cómo hacer mejoras. Solicíteles:

- Anotar las recomendaciones que seguirán desde hoy en la familia y los cambios que puede hacer en casa para prevenir los riesgos.
- Autoevaluar su cumplimiento de las recomendaciones que han surgido, marcando aquellas que sí cumplen con un “visto” y aquellas que no con una “x” y escribir el compromiso de cambiar aquellas negativas.
- Plantear aquellas sugerencias de manejo de situaciones de riesgo que pueden seguir en caso de requerirlo.

Cierre

Use los cinco últimos minutos de la clase para cerrar el tema sugiriéndoles aplicar todo lo aprendido y enfatizando en la importancia de conocer los riesgos y cómo actuar frente a ellos, fomentando el diálogo en la familia y brindando la confianza para que sus niños, niñas o adolescentes puedan acercarse cuando tengan un problema.

JUEGO DE MESA RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

Este es un juego de mesa para equipos de 2 a 3 jugadores. Consiste en un juego de preguntas tipo 'trivia' que se deben responder, dibujar o dramatizar según se indique.

Características del juego

El objetivo del juego es avanzar en el tablero hasta llegar al centro. Las actividades de responder, dibujar o dramatizar deben realizarse a medida que se avanza en el tablero. El ganador es primer jugador que logre completar el tablero y llegar a la parte central. También se puede competir entre equipos y el ganador será aquel grupo, cuyo jugador que haya ganado, haya llegado a la meta antes que los demás. Los jueces serán las propias niñas y niños, con ello, no sólo quien contesta debe reflexionar sobre el tema, sino también los demás jugadores que evaluarán si la respuesta es correcta o no. Los docentes deberán ser mediadores en caso de controversia.

Objetivo de aprendizaje

El objetivo principal de este juego es que los estudiantes sean capaces de:

Reconocer los conceptos y recomendaciones sobre los temas de esta guía, mediante actividades lúdicas de tipo emparejamiento de imágenes, que aseguren que el aprendizaje sea significativo, duradero y aplicable en la vida real.

Materiales

- 36 tarjetas con instrucciones, 6 de ellas en blanco.
- 1 tablero de juego.
- 3 fichas de jugador.

Adicionalmente se requiere tijeras y goma para recortar y armar el tablero y las tarjetas.

Instrucciones preliminares

Antes de comenzar el juego es necesario revisar algunos aspectos:

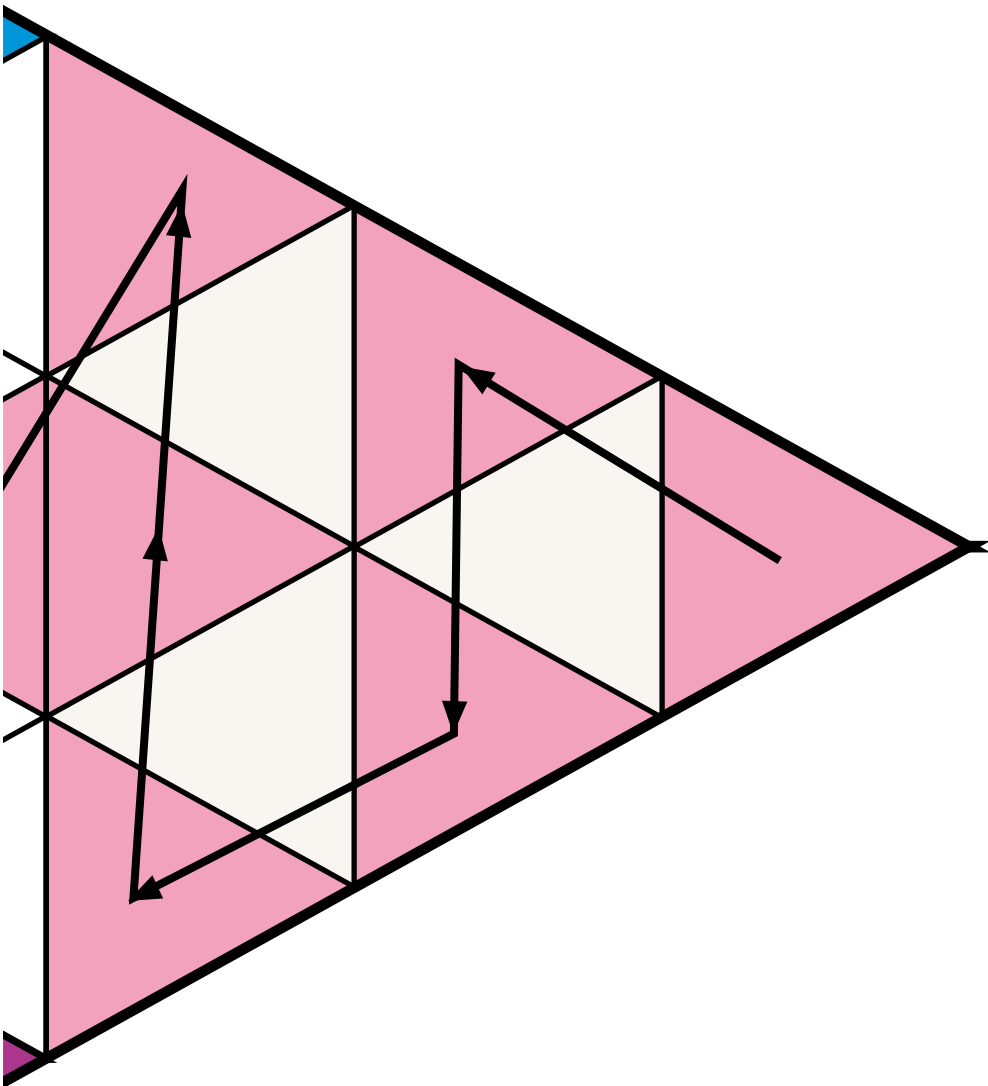
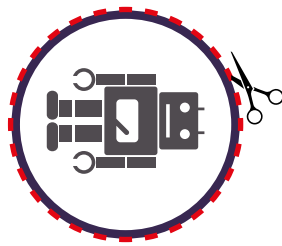
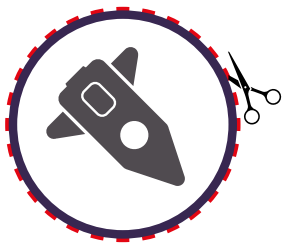
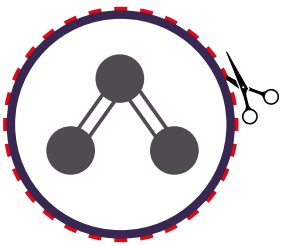
- Identificar la cantidad de estudiantes para que luego se puedan organizar en grupos de hasta 3 jugadores.
- Verificar que se cuente con material para cada uno de los grupos: tablero, fichas de jugador y tarjetas. Y que este esté listo: armado y pegado.
- Instruir a los estudiantes sobre las reglas generales del juego, haciendo énfasis en que el objetivo es que se diviertan.

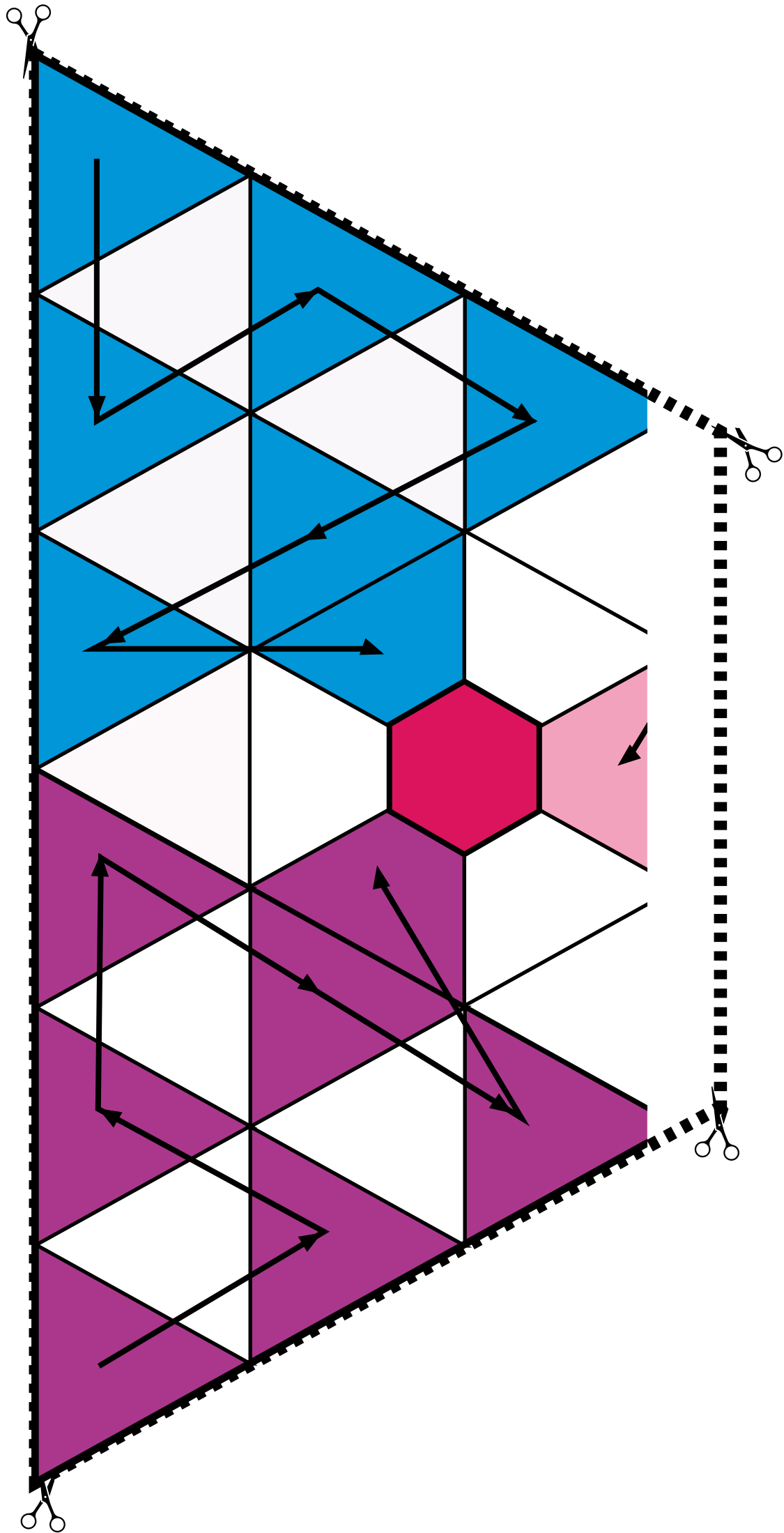
- Definir claramente el tiempo del juego. Se recomienda 40 minutos como tiempo mínimo, aunque se puede extender en función de las posibilidades y realidades de la clase. Tomar en cuenta que no es necesario que todos los equipos terminen el juego. Es normal que la primera vez no logren finalizarlo todos, pero si se maneja de forma adecuada, anticipando esto a los estudiantes, ellos tendrán una motivación fuerte para jugarlo nuevamente.
- Baraje y voltee las tarjetas con las instrucciones junto al tablero. Si usan todas las tarjetas antes que el juego acabe, deben barajarse nuevamente y ser colocadas igual que al inicio.
- El juego contiene 36 tarjetas, de las cuales 6 están en blanco para que los docentes o los estudiantes puedan aumentar preguntas o actividades de su propia creación.

REGLAS DEL JUEGO

Lea, explique o entregue estas reglas a los estudiantes.

- El objetivo de este juego es avanzar por los triángulos del mismo color, siguiendo la ruta de flechas, hasta llegar el centro.
- Gana el primer jugador que llega al centro.
- Primero se debe decidir quién empieza el juego. Para ello se puede jugar piedra, papel o tijera. El jugador que gana la partida de piedra, papel o tijera, es quien inicia el juego. Luego los turnos se distribuirán hacia la izquierda.
- Cada jugador escoge una ficha y se ubicará en uno de los vértices del tablero.
- En su turno, el jugador avanza al triángulo siguiente y debe levantar una tarjeta del montón. En cada turno no se puede avanzar a otra posición ni dar más de un paso.
- El jugador debe realizar la instrucción que indique la tarjeta: contestar la pregunta, realizar el dibujo o dramatizar la situación que se indica en ella.
- Si lo hace de manera correcta, se queda en esa posición, de lo contrario debe regresar a la casilla anterior. En ambos casos, pasa el turno al siguiente jugador.
- Los demás jugadores son los jueces. Ellos validarán la respuesta. En caso de duda, deberán recurrir al docente.
- No está permitido consultar o pedir ayuda para contestar una pregunta o realizar la actividad.
- Los docentes evitarán conflictos, contestarán dudas y motivarán a los estudiantes a divertirse.







RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

PREGUNTA

Contesta
Si te amenazan en
Internet, ¿a quién
debes acudir para
contarlo?



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

PREGUNTA

Contesta
¿Por qué no deberías
jugar demasiado
tiempo videojuegos?



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

PREGUNTA

Contesta
¿Qué riesgo puede
presentarse al usar
internet?



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

PREGUNTA

Contesta
¿Qué cosas NO
deberías hacer en
línea? Da un ejemplo.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

PREGUNTA

Contesta
¿Qué debes tener
instalado en el
computador para
que tu acceso sea
protegido?



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

PREGUNTA

Contesta
¿Qué enfermedad
puede producirse al
usar demasiado y de
manera incorrecta un
dispositivo digital? Da
un ejemplo



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

PREGUNTA

Contesta
¿Por qué no debes
comprar juegos en
línea sin consultar a
tus padres?



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

PREGUNTA

Contesta
¿Por qué debes
revisar la etiqueta de
contenido de un
juego antes de
usarlo?



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

PREGUNTA

Contesta
¿Qué debes hacer si
alguien te amenaza
con publicar una foto
que te avergüenza?



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

PREGUNTA

Contesta
¿Deberías aceptar la
solicitud de amistad
en línea de un adulto
que no conoces?
Explica por qué.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DRAMATIZA

Dramatiza lo que
deberías hacer
cuando un juego te
pida comprar algo
para continuar.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DRAMATIZA

Al jugar en línea
aparece una
promoción que pide
tus datos, dramatiza
lo qué deberías hacer



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DRAMATIZA

Dramatiza cómo puedes evitar los riesgos de Internet.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DRAMATIZA

Dramatiza lo qué te puede pasar si usas demasiado tiempo los videojuegos o el celular.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DRAMATIZA

Dramatiza una mala postura para jugar videojuegos y lo qué puede causar.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DRAMATIZA

Dramatiza lo qué sucedería si utilizas mucho tiempo el computador en un lugar oscuro.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DRAMATIZA

Dramatiza a una persona usando su teléfono móvil en un momento inadecuado.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DRAMATIZA

Un adulto te pide ser tu amigo en línea, dramatiza lo qué deberías hacer.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DRAMATIZA

Alguien te insulta en línea, dramatiza lo qué deberías hacer.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DRAMATIZA

Ves algo indebido en el teléfono móvil, dramatiza lo qué deberías hacer.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja un lugar y una posición correcta para usar el computador.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja lo que NO deberías hacer si alguien está siendo violento contigo por Internet.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja el símbolo de las etiquetas de los videojuegos que son aptos para todos.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja un ejemplo de cómo te pueden robar información por Internet.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja un ejemplo de algo que puedas publicar en línea sin que sea riesgoso.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja lo que significa un "perfil falso" en línea.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja un lugar inseguro en el que tomarte una selfie te ponga en riesgo.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja un ejemplo de un mensaje en línea que no deberías crear porque puede ser peligroso.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja un lugar y una posición correcta para usar el computador.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja lo que NO deberías hacer si alguien está siendo violento contigo por Internet.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja el símbolo de las etiquetas de los videojuegos que son aptos para todos.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja un ejemplo de cómo te pueden robar información por Internet.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja un ejemplo de algo que puedas publicar en línea sin que sea riesgoso.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja lo que significa un "perfil falso" en línea.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja un lugar inseguro en el que tomarte una selfie te ponga en riesgo.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja un ejemplo de un mensaje en línea que no deberías crear porque puede ser peligroso.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja a la persona con la que deberías conversar si se te presenta una situación incómoda o violenta en línea.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA

DIBUJA

Dibuja alguna enfermedad que se produce si usas un dispositivo digital en exceso.



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA



RESPONDE-DIBUJA-DRAMATIZA



 @MinisterioEducacionEcuador  @EducacionEcuador   /Educacionecuador

Lenín



Dirección: Av. Amazonas N34-451 y Av. Atahualpa Quito-Ecuador
Teléfono: 593-2-396-1300 / 1400 / 1500 **Código Postal:** 170507
www.educacion.gob.ec